SEGA'S LEGACY: НАСЛЕДИЕ SEGA

OFFICIAL PlayStation

№4 (49) апрель 2002

- WIPEOUT FUSION
- MAX PAYNE
- HALF-LIFE
- DROPSHIP



MEGA MAN X6

ХРОНОЛОГИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НЕОФИЦИАЛЬНОГО СИМВОЛА CAPCOM

СОДЕРЖАНИЕ

№4(49) АПРЕЛЬ 2002



10 **Sega's Legacy**
В этом году Sega буквально завалила PS2 своими играми. Правда, пока все это порты с ее почившей консоли Dreamcast, но и они более чем заслуживают нашего внимания. Целых четыре таких проекта мы представляем вам в одном материале о "Наследии SEGA".



18 **Medal of Honor: Frontline**
В кои-то веки европейский релиз игры почти на квартал обгоняет ее выход в Америке. Именно такая ситуация сложилась с великолепным продолжением знаменитой серии Medal of Honor, которое должно появиться на прилавках магазинов уже в начале апреля.



30 **Half-Life**
Великая игра получила поистине достойный римэйк. Полностью переработанная графика и незабываемый захватывающий игровой процесс не дадут вам оторваться от экрана. А совершенно новый режим игры с двумя героинями станет хорошим довеском к общей картине.

WipEout Fusion



На обложке: Mega Man X и Zero — главные герои одного из знаменитейших платформерных сериалов от Capcom.

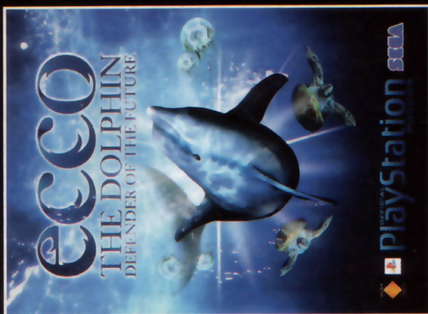
ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Редизайн журнала подошел к концу: большинство разделов обрело наконец устоявшиеся внешний вид и содержание. Судя по анкетам, нововведения пришлись вам по душе, осталось реализовать лишь нашу давнюю задумку – воплотить в жизнь рубрику «Ретро». Но это в будущем, когда совсем уже иссякнет поток игр на PS one, а пока мы будем подробнейшим образом рассказывать вам о тех единицах, которые все же продолжают выходить в этом формате. Другое дело – PS2: у нас просто не хватает места, чтобы как следует рассказать вам обо всех появляющихся для нее проектах. Даже писать не успеваемJ и в связи с этим мы вновь объявляем набор авторов для нашего журнала. Правда, наши требования стали намного выше и жестче, но если вы считаете себя специалистом в области игр и вам есть что сказать другим, то мы бы посоветовали вам обратить внимание на объявление, примостившееся здесь же, неподалеку. Мы всегда рады новым талантливым людям, пишите нам – не стесняйтесь!

Главный редактор «ОРМ Россия»,
Михаил Разумкин

2 ПОСТЕРА





Ведущий рубрики Александр Щербаков

Lord of the Rings: первые скриншоты

Electronic Arts предоставила новую информацию об игре по мотивам фильма Lord of the Rings, которая выйдет на PlayStation 2 в конце 2002 года одновременно со второй частью картины Питера Джексона. Игрок сможет управлять как минимум одним из трех персонажей: Арагорном, Гимли или Леголасом. Обещано, что боевая система будет в достаточной мере тактической, что, вероятно, подразумевает или пошаговость, или использование паузы a la классический Baldur's Gate. Появились также и первые скриншоты из игры, которые мы и представляем вашему вниманию.









ХИТ-ПАРАД



Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

Несмотря на то что Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht упорно причисляли к одним из самых интересных и ожидаемых RPG-проектов года, темпы продаж игры оказались далеко не "суперхитовыми". Как критики, так и сама Namco явно рассчитывали на большее. Конечно, Xenosaga Episode I занимает первое место в японском хит-параде, но на момент сдачи этого номера журнала продано всего две с половиной сотни тысяч копий игры. Показатель, в принципе, очень даже неплохой, но не для данного продукта.

Samurai

Скромненький продукт от создателей Tenchu непостижимым образом ухитрился неплохо продаться на территории Японии.





Grandia II

Порт Grandia II на PlayStation 2 хоть и пользуется некоторой популярностью, но, право, не очень большой.

ЯПОНИЯ PS ONE/PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. XENOSAGA EPISODE 1	**NAMCO (PS2)**
2. PRINCE OF TENNIS	**KONAMI**
3. GETTING THREE BILLIONAIRES	**ENIX (PS2)**
4. KANON	NEC INTERCHANNEL (PS2)
5. HARUKA 2: ROMANCE OF ETERNITY	KOEI (PS2)
6. SAMURAI	SPIKE (PS2)
7. SANGOKUSHI SENKI	KOEI (PS2)
8. GRANDIA II	ENIX (PS2)
9. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
10. FINAL FANTASY X: INTERNATIONAL	SQUARE (PS2)



Анонсирован Rayman 3

Ubi Soft официально объявила о разработке новой части приключений одного из самых известных своих персонажей – странного существа Rayman. Новый продукт носит название Rayman 3: Hoodlum Havoc и должен появиться на всех платформах нового поколения, а также на PC. Стиль игры останется неизменным, хотя, как было заявлено, дизайн персонажей и их окружения станет еще более диким. Что касается игрового процесса, то здесь каких-то особенных изменений не предвидится, если не считать полную переработку боевой системы. Разработчики даже величают ее не иначе как «tactical combat system». Что тут думать, мы прямо-таки и не знаем. Как утверждает Ubi Soft, Rayman 3: Hoodlum Havoc будет рассчитан «не только на сложившуюся базу поклонников Rayman, но и на совершенно новую аудиторию». Прокомментировать это каким-либо образом не представляется возможным.



AIAS объявляет победителей

Как и было обещано в прошлом номере журнала, мы сообщаем о результатах церемонии вручения наград The Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS), состоявшейся 28 февраля в Лас-Вегасе.

Итак, игрой года была признана Halo для Xbox, но PlayStation 2 также собрала неплохой урожай призов. В номинации «Выдающиеся достижения в Art-Direction» лучшей стала ICO. Приз за лучший звук получила Metal Gear Solid 2, а за лучший дизайн и игровой процесс - Grand Theft Auto III. Самым заметным проектом с точки зрения дизайна персонажей и сценария стал все тот же ICO. Ролевой игрой года признана Baldur's Gate: Dark Alliance. В жанре гонок вне конкуренции была Gran Turismo 3 A-Spec, а главным спортивным продуктом был объявлен Tony Hawk's Pro Skater 3.



ХИТ-ПАРАД

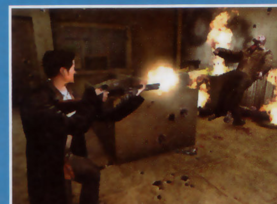
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ PS ONE/PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. STATE OF EMERGENCY	**ROCKSTAR**
2. MONSTERS, INC	**DISNEY**
3. GRAND THEFT AUTO 3	**ROCKSTAR**
4. MAX PAYNE	ROCKSTAR
5. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	EA
6. WIPEOUT FUSION	SONY
7. LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM
8. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS
9. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI
10. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ



State of Emergency
Развеселая игрушка от наших ненаглядных Rockstar очень хорошо показала себя в чартах по обе стороны океана.



Max Payne
Великий долгострой Max Payne, по праву считающийся одним из лучших проектов прошлого года, все еще держится в топ-листах.

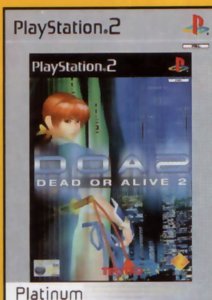


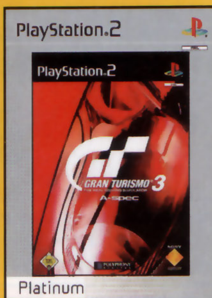
WipEout Fusion
Пока сложно сказать, насколько хорошо продается WipEout Fusion, так как места в середине британского хит-парада не являются поводом для того, чтобы рассуждать об успешности того или иного игрового продукта. Но, судя по всему, дела у WipEout Fusion все-таки идут не так чтобы уж очень хорошо. Пусть это и более чем достойный продукт, но шансов быть непонятым игроками у него весьма и весьма много. Остается подождать и посмотреть, какая судьба постигнет его в дальнейшем.

«Платиновые игры» для PlayStation 2

Sony начинает выпуск «платиновых» игр для PlayStation 2. В традиционную серию Platinum, предлагающую потребителю «продукты не первой свежести» по сниженным ценам, должен войти ряд проектов компании, продавшихся в Штатах тиражом не менее 400 тысяч копий. В частности это Gran Turismo 3 A-Spec, Twisted Metal: Black, Dark Cloud, Dead or Alive 2 и ATV Offroad Fury. Отпускная цена - $24.99. В дальнейшем «платиновая» линейка пополнится Red Faction, Crazy Taxi, Timesplitters, Tekken Tag Tournament, Formula One 2001, Oni и прочими проектами. В России, кстати, по сниженным ценам (в пределах 1000 рублей) будет продаваться и ряд других игр, не входящих в серию Platinum. Это, к примеру, Silent Scope, Theme Park World, Fur Fighters: Viggo's Revenge, Dynasty Warriors 2 и некоторые другие. Кроме того, обратим внимание на то, что 22 марта в продажу поступит новый bundle - PlayStation 2, комплектующаяся Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Стоимость набора – 229 английских фунтов, что заметно дешевле стоимости обоих товаров по отдельности.

Ну и раз уж мы заговорили о ценах, стоит сообщить, что, скорее всего, уже в мае состоится снижение цен на PlayStation 2, о чем собираются объявить на выставке E3 этого года. В Америке ее стоимость наверняка упадет до $199.









Кинематографисты сходят с ума

Несколько новостей из мира кино. Mindfire Entertainment объявила о готовности заняться производством фильма по мотивам одного из лучших шутеров за всю историю жанра House of the Dead. Съемки должны начаться в Ванкувере в середине мая. Бюджет картины поистине смехотворен – 12 миллионов долларов. Какое «зрелище» нас ждет в итоге, сложно даже вообразить. Вероятно, следует ожидать нечто в духе забавных второсортных ужастиков. На обилие спецэффектов рассчитывать не приходится. Режиссером House of the Dead стал Uwe Boll, ранее работавший над Sanctimony и Homeroom.

Нещадной экранизации подвергнется и Tekken. Разговоры об этом проекте велись уже очень давно, и только сейчас слухи начали принимать хоть какую-то форму. Кинокомпания Crystal Sky получила права на фильм по Tekken. Говорят, что для этого ей пришлось выплатить 60 миллионов долларов, но подобная информация по вполне очевидным причинам не заслуживает большого доверия.

На этом игрушечно-кинематографические новости не заканчиваются. New Line Cinema недавно объявила о намерении снять фильм по нашумевшей State of Emergency. Причем за проект уже взялись Warren Zide и Craig Perry, ранее занимавшиеся American Pie. Соответственно, из State of Emergency вышеупомянутые товарищи намерены сделать кассовое молодежное кино. Удастся ли им осуществить свою несколько странную затею, покажет только время. Нам же остается лишь напомнить читателям, что киноверсия знаменитого Resident Evil выходит на широкий экран уже 15 марта (пока только в Штатах).

ХИТ-ПАРАД



Maximo: Ghost to Glory

К этому проекту от Capcom у нас отношение особое. Ведь ни много, ни мало, а продолжение классических Ghosts & Goblins. По крайней мере концептуально. Сомневаемся, что современное поколение игроков помнит легендарные проекты прошлых лет. А потому вряд ли американские геймеры руководствовались ностальгическими чувствами, отстегивая деньги за Maximo: Ghost to Glory. На продаваемости продукта это, правда, не сильно сказалось. В текущем хит-параде, как вы можете видеть, Maximo занимает седьмую позицию, что очень даже неплохо.

Final Fantasy X

Собрав отличную кассу в Японии, суперхит от Square упорно продолжает терроризировать и другие территории.





Madden NFL 2002

Игры из этой серии просто обречены на немереных размеров успех на просторах Соединенных Штатов Америки.

АМЕРИКА PS2

Хит-парад подготовлен на основе интернет-материалов

1. GRAND THEFT AUTO 3	**ROCKSTAR**
2. STATE OF EMERGENCY	**ROCKSTAR**
3. FINAL FANTASY X	**SQUARE EA**
4. MAX PAYNE	ROCKSTAR
5. NBA 2K2	SEGA
6. MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS
7. MAXIMO: GHOST TO GLORY	CAPCOM
8. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI
9. GRAN TURISMO 3: A-SPEC	SONY
10. MARCH MADNESS 2002	ELECTRONIC ARTS

Ждем 21-го?



В американском издании «Official PlayStation Magazine» появились новые скриншоты из игры, носящей предварительное название Tomb Raider: Next Generation. Собственно, их мы вам и демонстрируем, воздерживаясь от пространных комментариев. Единственное, что стоит отметить, так это некоторую похожесть нового Tomb Raider на игры в стиле незабвенного Resident Evil. Или нам только кажется?
На официальном сайте игры (http://www.tombraider.com/) на данный момент красуется силуэт некоего человеческого существа, которое не может быть некем иным, кроме как Ларой Крофт. Над картинкой имеется надпись «March 21, 2002». Так что у нас есть все основания полагать, что уже в следующем номере OPM мы порадуем (или огорчим) вас новой информацией по этому продукту.





Онлайновая служба PS2: уже в апреле

Sony Computer Entertainment объявила, что с апреля в Японии начнет свою работу онлайновая служба PlayStation 2 Broadband Service (или PSBB). Пользователи смогут скачивать игры и дополнения к играм, различные ролики и музыку. Вся информация будет сохраняться на жесткий диск PlayStation 2. Заявлена поддержка RealPlayer, позволяющая проигрывать потоковое видео и аудио. Запуск PSBB состоится и в Штатах, хотя никакой конкретной даты пока объявлено не было.
Естественно, PSBB также рассчитана на поддержку разнообразных онлайн-ориентированных игровых продуктов. Некоторые компании-разработчики уже сообщили о готовности выпуска игр для PlayStation 2, использующих возможности нового сетевого сервиса. Больше остальных успела отличиться неугомонная Capcom, заявившая о разработке Biohazard Online. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что PlayStation 2 все-таки получит свой Resident Evil. Biohazard/ Resident Evil, в принципе, остается GameCube'овским эксклюзивом, но эта самая «эксклюзивность» не распространяется на различные ответвления серии, к которым и относится Biohazard Online.

У Dragon Quest IV не выдержало сердце

Компания Enix сообщила, что американский релиз римейка Dragon Quest IV для PS one официально отменен. Поначалу никакие подробности не были известны, но вскоре в прессу поступила информация, проливающая свет на такое неожиданное решение. Дело в том, что локализацией Dragon Quest IV занималась студия Heartbeat (разработчик Dragon Warrior IV и Dragon Quest VII). А как мы успели сообщить в прошлом номере OPM, эта команда на неопределенный срок впала в спячку. И когда она очнется от сна и возвратится к жизни, неизвестно никому. Взвесив все «за» и «против», Enix решила не передоверять проект другим людям, а просто остановить все работы по локализации и отменить выход продукта. Существует только вероятность, что в дальнейшем игра будет переведена на Game Boy Advance. Но, впрочем, владельцам PS one это не так уж интересно.

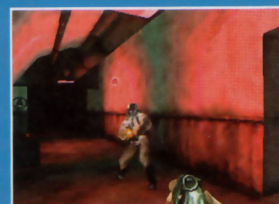
ХИТ-ПАРАД

РОССИЯ PS ONE
Информация предоставлена компанией Софт Клаб

1. HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	**EA**
2. FORMULA ONE 2001	**SCEE**
3. DESTRUCTION DERBY RAW	**SCEE**
4. C-12	SCEE
5. MEDIEVIL 2	SCEE
6. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
7. CROC	FOX INTERACTIVE
8. TOMORROW NEVER DIES	ELECTRONIC ARTS
9. MUPPET MONSTERS ADVENTURE	MIDWAY
10. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS



Tommorow Never Dies
Эта многожанровая джеймсбондовсквая игра чем-то привлекла в себе внимание потребителей.



Medal of Honor
Первая часть Dreamworks'овского FPS снова заинтересовала обладателей первой PlayStation.



Destruction Derby Raw
Выпущенная достаточно давно Destruction Derby Raw, немало порадовавшая игроков адаптированной к российскому рынку ценой, как мы видим, пользуется некоторым спросом и до сих пор. Третье место, как-никак. Первую позицию, правда, все еще удерживает Harry Potter and the Philosopher's Stone, который, наверное, еще не скоро подпустит к вершине хит-парада всяких конкурентов вроде Formula One 2001. Посмотрим, что у нас будет твориться в следующем месяце.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. METAL GEAR SOLID	**KONAMI**
2. FINAL FANTASY IX	**SQUARE**
3. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	**CAPCOM**
4. DRIVER 2	INFOGRAMES
5. SYPHON FILTER 3	SCEE
6. GRAND THEFT AUTO 2	ROCKSTAR
7. SILENT HILL	KONAMI
8. TEKKEN 3	NAMCO
9. PARASITE EVE 2	SQUARE
10. GRAN TURISMO 2	SCEE

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

Хит-парад подготовлен по результатам анкетирования читателей

1. BLACK & WHITE	**MIDAS**
2. TEKKEN 4	**NAMCO (PS2)**
3. XENOSAGA EPISODE 1	**NAMCO (PS2)**
4. VIRTUA FIGHTER 4	SEGA (PS2)
5. FINAL FANTASY XI	SQUARE (PS2)
6. SOUL CALIBUR 2	NAMCO (PS2)
7. GRANDIA XTREME	GAME ARTS (PS2)
8. STAR OCEAN 3	ENIX (PS2)
9. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	ELECTRONIC ARTS (PS2)
10. X-MEN: NEXT DIMENSION	ACTIVISION

NEWSLINE

- На 22 июня запланирован релиз RPG от Bandai .Hack Vol. 1 Infection Expansion, основанной на выходящем в ближайшее время аниме .Hack. Упомянутое OVA, кстати, идет в комплекте с игрой.
- Домашняя версия Soul Calibur 2 должна появиться в Японии в августе сего года.
- Konami перенесла выход Suikoden III с марта на июль.
- Sega сообщила, что в 2002 году она планирует выпустить на PlayStation 2 50% всех своих игр.
- From Software в данный момент разрабатывает онлайновый роботосимулятор Armored Core Sigma, который будет поддерживать сервис PSBB.
- Capcom Vs SNK Pro для PS one появится в Японии 18 апреля.
- Японское отделение Konami работает над новой частью легендарной Contra для PlayStation 2.
- THQ будет издавать новые игры от Koei в Европе и Австралии. На очереди уже стоят Kessen 2 и Dynasty Warriors 3.
- Arika занимается созданием сиквела классической Namco'вской игры The Tower of Druaga.



Главная новость восьмого марта сего года Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty вышла в Европе, а потому можно ее даже и не искать в списке "самых ожидаемых". Безоговорочный лидер покинул most wanted-лист, и первое место тут же занял Black & White. Уж больно владельцы первой PlayStation хотят увидеть игру на своей консоли. Желание вполне объяснимое, но, поверьте, шедевр от Питера Мулине на PS one выглядит карикатурой на самого себя. Неудивительно, что Midas Interactive упорно тянет с релизом. И не просто тянет - не исключено, что скоро мы услышим об окончательной и бесповоротной отмене проекта.

ХИТ-ПАРАД



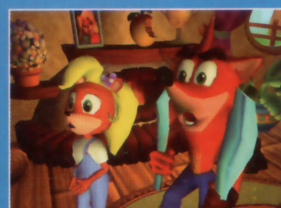
Silent Hill 2

Вторая часть Silent Hill еще до своего выхода успела заработать что-то вроде культового статуса. По не совсем понятным причинам средненький survival horror от Konami в свое время сумел создать вокруг себя солидную группу фэнов, которые просто не могли дождаться сиквела своего ненаглядного тусклого и туманного чуда. Silent Hill 2 мало кого разочаровал, что можно объяснить лояльностью поклонников игры. Хотя поначалу продажи продукта (в Японии) вселяли некоторые опасения, ситуация вроде бы более-менее выправилась.

Ace Combat: Distant Thunder

Новая игра из серии Ace Combat достаточно неожиданно перепрыгнул прямиком на первое место.





Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Веселые и красочные продукты вроде игр про Крэша всегда будут в почете.

РОССИЯ PS2

Информация предоставлена компанией Софт Клаб

1. ACE COMBAT: DISTANT THUNDER	**NAMCO**
2. SILENT HILL 2	**KONAMI**
3. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	**SCEE**
4. DEVIL MAY CRY	CAPCOM
5. MONSTERS, INC. SCARE ISLAND	SCEE
6. DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE	SCEE
7. CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	UNIVERSAL
8. HALF-LIFE	SIERRA
9. DARK CLOUD	SCEE
10. WIPEOUT FUSION	SCEE

	ДАТА	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕГИОН	ПЛАТФОРМА
	01.04.2002	Gravity Games: Bike, Street, Vert	Midway	Eur	PS2
	01.04.2002	Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn	TDK	US	PS2
	02.04.2002	Barbarian	Titus	US	PS2
	02.04.2002	Sven Goran Erikssson's World Cup Challenge	Anco	Eur	PS2
	02.04.2002	Sven Goran Erikssson's World Cup Manager	Anco	Eur	PS2
	02.04.2002	Sven Goran Erikssons World Cup Challenge	Anco	Eur	PS one
■	02.04.2002	Everybodys Golf 3	SCEE	Eur	PS2
■	02.04.2002	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	Eur	PS2
■	02.04.2002	International Superstar Soccer 2	Konami	Eur	PS2
	02.04.2002	Polaroid Pete	JVC	Eur	PS2
■	02.04.2002	Tennis 2K2	Sega	Eur	PS2
■	05.04.2002	Aliens: Colonial Marines	Electronic Arts	Eur	PS2
■	05.04.2002	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	Eur	PS2
	05.04.2002	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	Eur	PS2
	05.04.2002	Parappa The Rapper 2	SCEE	Eur	PS2
	05.04.2002	Cubix: Robots For Everyone	3DO	Eur	PS one
	12.04.2002	Iron Storm	Wanadoo	Eur	PS2
	12.04.2002	Red Card Soccer	Midway	Eur	PS2
	12.04.2002	Starsky and Hutch	Empire	Eur	PS2
	12.04.2002	USA Racer	Kock Media	Eur	PS2
	12.04.2002	Virtua Tennis 2	Sega	Eur	PS2
	12.04.2002	MLB 2003	Sony	US	PS2
■	12.04.2002	Megarace 3	Dreamcatcher	Eur	PS2
	12.04.2002	Alex Ferguson's Player Manager 2002		Eur	PS one
	15.04.2002	V.I.P.	Ubi Soft	US	PS2
	15.04.2002	GTC Africa	Majesco	US	PS2
	15.04.2002	Worms Blast	Ubi Soft	US	PS2
	15.04.2002	Rayman Arena	Ubi Soft	US	PS2
■	15.04.2002	Headhunter	Acclaim	US	PS2
■	16.04.2002	Spider-Man: The Movie	Activision	US	PS2
	16.04.2002	David Beckham Soccer	Sammy USA	US	PS2
	16.04.2002	Lethal Skies	Sammy USA	US	PS2
■	18.04.2002	Conflict: Desert Storm	SCI	Eur	PS2
	19.04.2002	Britney's Dance Beat	THQ	Eur	PS2
■	19.04.2002	No One Lives Forever	Sierra	US	PS2
	19.04.2002	LMA Manager 2002	Codemasters	Eur	PS2
■	22.04.2002	The Italian Job	Take 2	US	PS one
	23.04.2002	Big Bass Fishing	Take 2	US	PS one
	26.04.2002	Prisoner of War	Codemasters	Eur	PS2
	26.04.2002	Shadow Hearts	Midway	Eur	PS2
	26.04.2002	Iron Eagle Max	JVC	Eur	PS2
	26.04.2002	Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	Eur	PS2
■	26.04.2002	Soldier of Fortune	Codemasters	Eur	PS2
	26.04.2002	Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters	Eur	PS2
■	26.04.2002	Drakan: The Ancients' Gates	SCEE	Eur	PS2
	26.04.2002	FIFA World Cup 2002	Electronic Arts	Eur	PS2
■	26.04.2002	No One Lives Forever	Sierra	Eur	PS2
	26.04.2002	Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	Eur	PS2
■	26.04.2002	C-12 Platinum	SCEE	Eur	PS one
	26.04.2002	FIFA World Cup 2002	Electronic Arts	Eur	PS one
■	26.04.2002	Time Crisis PT Platinum	Namco	Eur	PS one
	26.04.2002	Dinoz	Vivendi	Eur	PS2
	27.04.2002	LMA Manager 2002	Codemasters	Eur	PS2

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

■ **"Official PlayStation Россия" рекомендует!**

ОБЗОР – описание игры, которую уже можно купить
СКОРО – обзор игры, которая скоро выйдет
ТАКТИКА – советы по прохождению игры
БИБЛИОТЕКА – гид для покупателя
ЖЕЛЕЗО – обзоры аксессуаров для PlayStation

1 Таких игр не бывает.
2 Полный провал.
3 Тихий ужас, но играть можно...
4 Уровень ниже среднего.
5 Средняя игра.
6 Более-менее приличная игра, отставшая на пару лет.
7 Хорошая игра.
8 Очень хорошая игра.
9 Почти идеальный продукт.
10 Идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Управление: оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0


dualshock


1 игрок


руль


карта памяти


splitscreen


2 игрока


пистолет


мышь

SEGA'S LEGACY: НАСЛЕДИЕ SEGA

30 января 2001 года компания Sega фактически перекрыла кислород своей приставке Dreamcast и провела реструктуризацию, став независимым разработчиком/издателем, выпускающим игры для PS2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance, мини-компьютеров Palm и мобильных телефонов Motorola. Готовя целую плеяду новых проектов, компания прозондировала рынок рядом портов суперхитов с последней своей консоли. В частности, в Европе на PS2 вышли сразу четыре игры, представляющие своеобразное "наследие Dreamcast": Rez, Space Channel 5, Ecco the Dolphin: Defender of the Future и Headhunter. Все четыре – или полные копии оригиналов, или чуточку улучшенные версии, и каждая из них заслуживает упоминания на страницах нашего журнала.

REZ



Первая оригинальная игра от Sega для PlayStation 2 оказалась скорее экспериментом, нежели коммерческим продуктом. И для тех из вас, у кого знакомство с продукцией Sega закончилось со смертью MegaDrive, Rez станет настоящим потрясением. Причем потрясением, возможно, и не самым приятным. Однако именно такие произведения и являются сегодня визитной карточкой Sega. Эта компания уже давно встала на путь новаторства, и очень многое из того, что сегодня является нормой, в свое время именно она со скрипом и сопротивлением ввела в нашу повседневную игровую жизнь. Похожая судьба ждала и Rez. Несмотря на высокие оценки, данные этой игре всевозможными критиками, ее продажи пока оставляют желать лучшего. Так что не волнуйтесь, если Rez на

Загадка K-Project

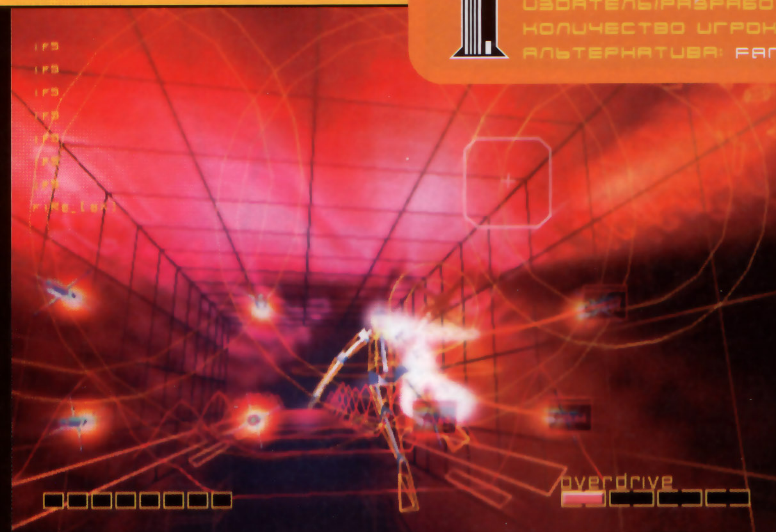
В свое время Rez носил еще более странное рабочее название — K-Project, над природой которого мы даже не стали ломать свои головы. И только теперь, после выхода в свет игры, стало ясно, что буква «К» в рабочем названии проекта символизировала первую букву фамилии великого русского художника-абстракциониста Василия Кандинского. Именно ему, а точнее, его творчеству и взглядам на мир и была посвящена эта неординарная видеоигра.



Только сбив специальный буй, вы откроете себе дорогу к следующему подуровню.



ЖАНР: SHOOTER
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SEGA/UNITED GAME ARTISTS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: FANTAVISION



Графика полностью слилась с музыкой, а музыка слилась с графикой, чтобы вместе породить совершенно новое качество, которым в таком объеме еще не обладала ни одна игра.



5-ый уровень – самая захватывающая часть игры. Эволюция подуровней здесь сильно напоминает развитие жизни на Земле.

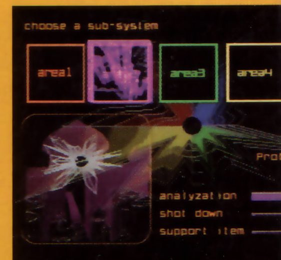
словах не сможет произвести на вас сильного впечатления. Благодаря им все-таки трудно понять, что же такого интересного сможет предоставить нам эта игра. Более того, даже личное знакомство поначалу не даст вам ответов на вопрос, почему Rez стоит уделить особое внимание. Но стоит поиграть в нее дня два, а затем (а лучше одновременно) проанализировать все то, что вы испытали в то время, и большинству из вас станет предельно ясно, что новый проект United Game Artists заслуживает всех тех восторгов и эпитетов, которыми ее наградили критики. Мало того что Rez оказалась великолепной игрой, с ее появлением на свет произошла маленькая, но очень важная революция. Графика полностью слилась с музыкой, а музыка слилась с графикой, чтобы вместе породить совершенно новое качество, которым в таком объеме еще не обладала ни одна игра в мире. Похожие чувства в свое время вызывала лишь серия футуристических гонок Wipeout. Однако в ней проникновения одного в другое не происходило - просто графическое и музыкальное оформление игры шли в ногу друг с другом. Здесь же все значительно серьезней.

А теперь проанализируем то, каким образом Rez смог вызвать в нас такую бурю положительных эмоций. Начнем с того, что по своей сути игра представляет собой отточенный до мелочей shooter «на рельсах» в стиле... даже и не знаем, в каком стиле, так как подобных игр на PlayStation мы так и не вспомнили. Тем же из вас, кто играл не только на PlayStation, Rez обязательно напомнит Sega'вский Panzer Dragoon, вышедший в свое время на Saturn и PC (и недавно объявленный на X-Box). И это неудивительно, так как внушительную часть сотрудников UGA составляют выходцы из распущенной несколько лет назад команды Team Andromeda, ответственной за разработку этой великолепной серии. Несмотря на то что их последняя работа под этой маркой, выполненная в жанре RPG провалилась (что и стало причиной роспуска команды), их опыт по созданию великолепных стрелялок, надолго запомнившихся знатокам видеоигр во всем мире, не пропал даром. И именно благодаря ему Rez получилась по-настоящему интересной игрой, обладающей потрясающим и выверенным до мелочей игровым содержанием, которому может позавидовать любой представитель этого редкого сегодня жанра.

Для тех же из вас, кто с этим жанром не знаком, поясним еще раз основные его принципы. Во время игры вы летите (бежите, едете) по заранее разработанному маршруту. И все, что вам остается делать, это методично отстреливать появляющиеся на экране объекты. Вы проходите несколько уровней, соединенных сюжетной линией, чтобы уничтожить как можно больше врагов и встретиться в конце с мегабоссом. В какой-то мере тем же принципам следуют все игры жанра Light Gun Shooter. Сам по себе такой игровой процесс можно смело назвать примитивным. Единственное, что может его спасти — талант дизайнеров, способных превратить банальную стрельбу по мишеням в увлекательное путешествие, насыщенное непрекращающимся action'ом. И всеми этими качествами Rez обладает в полном объеме. И даже больше. Проходя игру от начала и до конца или отдельно уровень за уровнем, выполняя определенные требования, вы постепенно будете открывать все новые и новые грани игры в прямом и переносном смысле этого слова. В Rez запрятано просто огромное количество различных режимов и секретов, открывая которые вы сможете менять ее внешний вид и расширять ее возможности. Тем не менее на недостаток в игре тематических уровней и выбора оружия все-таки стоит пожаловаться. В ней всего пять миров (плюс один неполноценный тайный), и на прохождение каждого из них требуется не более 15-20 минут. Видов же оружия только два: стандартный лазер и суперлазер :), уничтожающий все на экране в течение определенного промежутка времени. Также можно пожаловаться и на то, что за время игры ваши возможности практически не возрастают. Получая power up'ы, вы, безусловно, продлеваете себе жизнь, а также эволюционируете в новые формы. Однако эти формы ничего полезного, кроме графических изысков, в себе не несут, что очень обидно. Однако при этом всего вышеперечисленного вполне хватает для получения огромного удовольствия от Rez только лишь как от обычного shooter'а.

Но в том-то и дело, что Rez - это больше чем shooter. Он просто использует этот жанр как основу для создания чего-то совершенно уникального, способного рождать у игрока неизведанные ранее чувст-





Просто цитата

«Цвет - это клавиш, глаз – молоточек, душа - многострунный рояль. Художник есть рука, которая посредством того или иного клавиша целесообразно приводит в вибрацию человеческую душу».

Василий Кандинский

Философия Rez

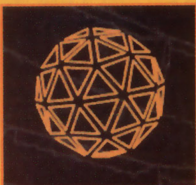
Поняв цитату Кандинского, вы поймете, что такое Rez.

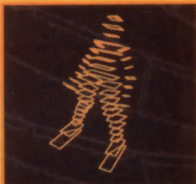
«Художник будет пытаться пробуждать более тонкие, пока еще безымянные чувства. Сам он живет сложной, сравнительно утонченной жизнью, и созданное им произведение, безусловно, пробудит в способном к тому зрителе более тонкие эмоции, которые не поддаются выражению в наших словах. В настоящее время зритель, однако, редко способен к таким вибрациям. Он хочет найти в художественном произведении или чистое подражание природе, которое могло бы служить практическим целям (портрет в обычном смысле и т. п.), или подражание природе, содержащее известную интерпретацию».

Василий Кандинский

Эволюция

Во время игры ваш персонаж может пройти несколько этапов эволюции и деградации. Последняя, седьмая форма вам будет доступна только во время боя с финальным боссом.

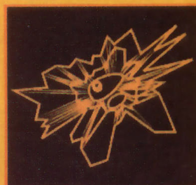












ва. Первое нестандартное ощущение, которое получаешь от Rez – это чувство погружения в мир игры, все действие которой происходит в компьютерной сети. Соответственно, ничего реального в ней нет, и все происходящее на экране скорее напоминает высокоскоростной сон ну или еще что-нибудь покруче :). В начале каждого уровня вы попадаете в полную пустоту, которая по мере прохождения наполняется все новыми и новыми объектами. Миры могут претерпевать до десяти трансформаций, с каждой из которых в них будет обогащаться не только внешний вид уровня, но и музыка, звучащая на заднем плане. Сами миры далеко не статичны. Они пульсируют и изменяются в такт с музыкой, рождая ощущение того, что ты находишься в живом организме.

Но на этом музыкально-эстетические качества проекта не заканчиваются. Каждый ваш шаг в мире Rez сопровождается соответствующими звуками и спецэффектами. В результате во время самой игры вы не просто будете уничтожать врагов и менять уровни, но и дополнять их музыкальное сопровождение, а также визуальный ряд. И как только вы это осознаете, все сразу встанет на свои места. Таким образом, играя в

Играя в Rez, вы не просто следуете маршруту и жмете на кнопку “Fire” – вы принимаете участие в создании окружающего вас мира.

Rez, вы не просто следуете маршруту и жмете на кнопку “Fire” - вы принимаете активное участие в создании окружающего вас виртуального мира. Каждую секунду и каждый раз заново.

На самом деле, передать все те ощущения, которые получаешь от Rez, практически невозможно. Они настолько новы и нестандартны, что просто не вписываются ни в какие рамки. Этому здорово помогает и тот стиль, в котором выдержана графическая и музыкальная часть игры. И этим стилем можно только восторгаться. Другое дело, что делать это захочет далеко не каждый. К сожалению, под описание Rez идеально подходит ставшая уже крылатой фраза из одного произведения Ди-Джея Грува: «Какая чудовищно однообразная музыка (в данном случае не только музыка, но и изображение)». Так что если у вас после пяти минут Rez'а возникнет желание «пойти поставить свой компакт-диск», никто винить вас в этом не будет. Не массовый это проект, и все тут.

А теперь пора делать выводы. Во-первых, забудьте о том, что вы знали о Rez. Это не какая-то там выпендрежная музыкальная стрелялочка. Это настоящая видеоигра, причем отличающаяся великолепным игровым процессом. Уяснив этот момент, теперь можно перейти к главному. Rez – это даже не просто хорошая видеоигра. Это нечто большее. По крайней мере, этого очень хотелось добиться ее разработчикам. И в этом начинании они действительно преуспели.

Борис Романов

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Rez]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ –

+	–
Гармоничное вплетение высококачественного музыкального сопровождения в увлекательный игровой процесс.	Небольшие баги от портирования игры с Dreamcast, в основном связанные с отображением графики.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8	7.5
ЗВУК	8	
УПРАВЛЕНИЕ	8	
GAMEPLAY	7	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Rez обманул многих, и что он собой представляет, можно понять, только поиграв в реальную игру несколько часов. Так что передать словами это практически невозможно.



ЖАНР: MUSIC
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SEGA/UNITED GAME ARTISTS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: GITAROO MAN, PARAPPA THE RAPPER 2

SPACE CHANNEL 5

Невероятная космическая журналистка Улала (Ulala) прекрасно известна всем российским владельцам Dreamcast. Что же это за девочка, и где, собственно, она живет? Живет в двадцать пятом веке, а по профессии она – начинающая репортерша межгалактического "Канала 5". В данный момент Улала ведет прямую трансляцию нападения на земной космопорт моролианцев (Moroleans) – странных существ, заставляющих всех встречных и поперечных... танцевать.

Тэцуя Мидзугути (Tetsuya Mizuguchi) делал себе спокойно гоночные соревнования Sega Rally и Touring Car Championship, а потом его ка-ак переклинит! Стараниями образованной им студии UGA мир увидел одну из самых стильных музыкальных игрушек: Space Channel 5, которая хоть и следует канонам, заложенным самой первой PaRappa the Rapper (в нужный момент





нажимаем правильные кнопки в такт звучащей мелодии), достойна стать памятником, увековечивающим насмешливый взгляд на фантастику пятидесятых, стиль Джетсонов и Остина Пауэрса! Внешний вид игры выполнен достаточно оригинально: полигонные персонажи наложены на видеоролики, отсюда особый мультяшно-клиповый колорит всего происходящего. Что до музыки, то нет, здесь звучит вовсе не рэп - к вашим услугам настоящий биг-бэнд, участников которого



Каждый спасенный от инопланетян человек пополняет балет-группу Улалы.

можно по пути выручать из-под опеки моролианцев. Клавишник, саксофонист, гитарист - да что там, сам благодарный Майкл Джексон старательно подвывает своей спасительнице. Раз это телешоу, то придется следить за зрительским рейтингом: если Улала запутывается в попытках переплясать инопланетных захватчиков, интерес аудитории к программе падает, и все больше зрителей переключают канал. Поэтому - да здравствует точность нажатия на кнопочки, и да спасет вас врожденное чувство ритма (коли таковое имеется). Настоящая акула телеэфира без страха и упрека не имеет права на ошибку! Итожим: хиповая графика, удивительно свежий саундтрек, прикольная озвучка сумасшедших персонажей, нечеловечески стильный дизайн, шик, блеск, красота - чего же боле? Даже улучшать в варианте для PS2 ничего не пришлось. Танцуют все!

Валерий "А.Купер" Корнеев

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Space Channel 5]

ПЛЮСЫ и МИНУСЫ

+	–
Юмор, шикарное оформление, блестящая музыка, свинговая атмосфера. Дискотека!	Незамысловатый игровой процесс, излишняя легкость прохождения (всего 4 этапа).

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7	7.0
ЗВУК	9	
УПРАВЛЕНИЕ	6	
GAMEPLAY	6	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Динамичная и невероятно захватывающая игра с ошеломительной героиней. Немного раздражают лишь Mpeg'овый задний план и запаздывающее управление.



Жанр: action/adventure
Издатель/Разработчик: Sega/Amuse AB
Количество игроков: 1
Альтернатива: Metal Gear Solid 2

HEAD

День начался для главного героя игры весьма оптимистично. Очнувшись в незнакомой палате, он понял, что ничего не помнит. Стало быть, амнезия. После осознания сего факта посыпались традиционные вопросы. Кто я? Где я? Ну на последний вопрос ответить легко: в больнице. А вот с первым придется помучиться...



звестно, что зовут нашего склеротика Джек Вэйд (Jack Wade), он является одним из лучших сотрудников элитных сил правопорядка Headhunters в составе организации ACN (Anti-Crime Network). Вернее, являлся, так как потеря памяти сказалась на его квалификации не самым лучшим образом. А тут еще как снег на голову сваливается новость о том, что лидер ACN Christopher Stern убит. Так почему бы не заняться расследованием этого дела? Angela, дочь покойного, отдает герою безвозмезд-



Какой крутой защитник справедливости может обойтись без хорошего мотоцикла? А вот улицы и правда слишком уж пустынны...

Графически процесс сдачи теста выглядит очень похоже на то, что мы уже видели в VR missions из Metal Gear Solid Integral, да и во всем остальном прослеживается явное сходство этих двух суперигр.

HUNTER





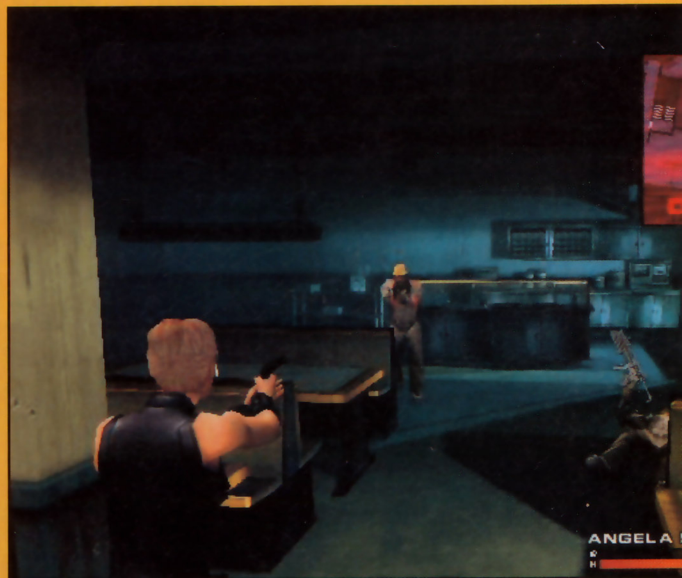
но (то есть даром) старый, но вполне работоспособный мотоцикл, и... приключения начинаются!

Для начала придется доказать, что у Джека есть еще порох в пороховницах - едем получать лицензию LEILA (Law Enforcement Intelligence and License Approval). По мере прохождения игры предстоит заработать целых 5 видов таких лицензий (от "низшей" C до элитной AAA), иначе вы просто не сможете продвинуться дальше. Но прежде чем рваться на "заработки", нужно проделать следующие процедуры: оседлать новоприобретенное двухколесное чудо техники и лихо носиться по улицам города до тех пор, пока не наберется определенное количество очков. Только после этого вам разрешат наведаться в офис LEILA и пройти серию тестов. Графически процесс сдачи теста очень похож на то, что мы уже видели в VR missions из Metal Gear Solid Integral, да и во всем остальном прослеживается явное сходство. На выбор предлагается три миссии на время, в которых необходимо уничтожить определенное количество противников или, наоборот, прокрасться мимо них незамеченным. На десерт - эксклюзив: езда на мотоцикле по чекпойнтам. После успешного прохождения троицы следует финальный тест. Осилите - и лицензия ваша. Вместе с ней открывается доступ в новый район города, а также предоставляется новое оружие и секретные документы, проливающие свет на события прошлого. Так, шаг за шагом, герой приближается к заветной цели. Еще чуть-чуть - и он все вспомнит... если, конечно, доживет.

Теперь, имея на руках лицензию, можем приступить непосредственно к игре. В начале каждой миссии на вас вываливают ворох задач, варьирующихся от "найди и допроси того-то" до "проникни туда-то и освободи заложника". Как повелось, по мере прохождения уровней список активно пополняется новыми заданиями. Но игровой процесс Headhunter не ограничивается одной лишь стрельбой. В правом верхнем углу экрана находится удобный радар, показывающий расположение противников и направление их взгляда. Намек понят? Враги могут не только видеть, но и слышать, причем глухотой они явно не страдают и настороженно реагируют на любой шум. В этом есть свои плюсы. Есть желание проскочить мимо охраны незаметно? Тогда ее внимание можно отвлечь, бросив в сторону обычный патрон (Decoy Shell). В некоторых ситуациях лучшим решением будет на некоторое время парализовать оппонента, выстрелив из Scorpion Neurostunner. Если попытка окажется неудачной и героя заметят, поднимется тревога. В подобные моменты желательно забиться в какой-нибудь дальний уголок и не высовываться, хотя никто не запрещает вам принять честный бой, пустив в ход гранаты или старый добрый shotgun. Однако стрельба стрельбой, но иногда придется и подумать. В игре встречаются головоломки наподобие тех, что были в Resident Evil. То есть подтащили ящичек, подобрали какой-нибудь предмет в одном месте, принесли в другое, применили... Все носимые вещи можно как следует рассмотреть в инвентаре, и порой эта возможность оказывается действительно полезной. Надо заметить, что некоторые миссии устроены таким образом, что вам предстоит возвращаться в те места, где вы уже были. Сами уровни довольно короткие и редко выпускают игрока на свежий воздух - чаще всего действие происходит в закрытых помещениях. Вот здесь-то и кроется основная проблема Headhunter. Замкнутые пространства и узкие коридоры явно смущают камеру, которая в особо тяжелых случаях совсем теряет голову и начинает выписывать такие пируэты, что хоть в петлю лезь. Вряд ли вы оцените демонстрируемые ею чудеса высшего пилотажа, особенно учитывая, что наблюдать за происходящим приходится от третьего лица. И, наоборот, в спокойной обстановке наша одноглазая подруга настолько пассивна, что необходимо посто-

А знаете ли вы, что...

...разработчики Headhunter попирают все законы физики? Ответьте на вопрос: что будет, если при езде 200 км/ч залихватски не вписаться в поворот и во что-нибудь "впечататься"? А вот и неправильно. Никаких рек крови, оторванных голов и гор покореженного металла. Вместо живописной картины "апокалипсис сегодня" взору предстанет невредимый герой, восседающий на столь же неповрежденном мотоцикле, который при столкновении просто... останавливается. Ну и дела. Amuze, как тебе не стыдно?



Играть вам придется не только за "склеротика" Джейка, но и за бедную сиротку Анжелу.

Все носимые вещи можно как следует рассмотреть в инвентаре, и порой эта возможность оказывается действительно полезной.



Мстительница

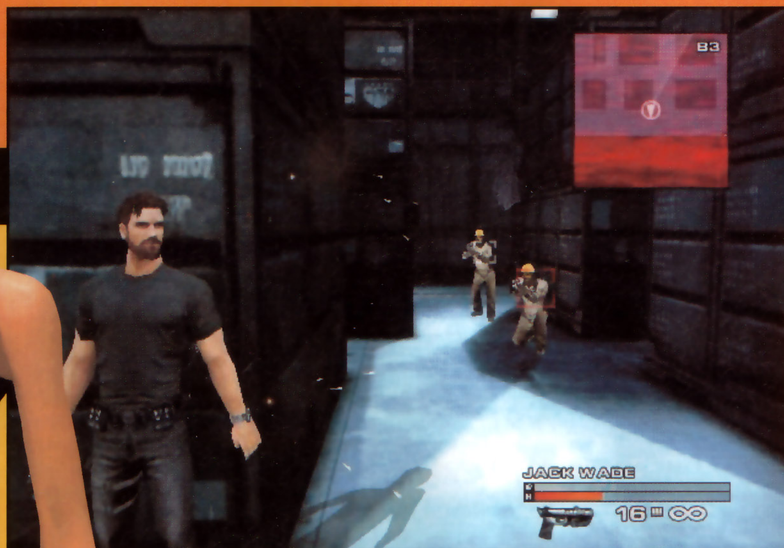
Второй играбельный персонаж — Анжела Штерн (Angela Stern), вместе с которой вы ведете расследование загадочной смерти ее отца — главы Anti-Crime Network Кристофера Штерна (Christopher Stern). Поначалу она просто вводит Джека в курс дела, оставаясь одной из "говорящих голов" на экране, но в поздних миссиях появляется возможность управлять и ей.

янно позиционировать ее вручную. Но мы ведь не в "сам себе режиссера" сели играть, верно? Вкупе с криво реализованной функцией прицеливания и невозможностью полного обзора получается ядерный коктейль, способный отпугнуть не один десяток игроков. Как говорится, приятного вам аппетита.

Но "особенности национального управления" - ничто по сравнению с "ужасами нашего городка". Если кто еще не догадался, речь идет о графике. Headhunter - игра гордая, которая даже не думает скрывать, что она - порт с Dreamcast. С чувством собственного достоинства заморская гостья демонстрирует изумленной публике страшные размытые текстуры, кошмарные тени, жуткого вида кустики и модели, стонущие от нехватки полигонов. Да и походка у героя более чем странная. Тренировка, предлагаемая в самом начале игры, пробуждает давно забытые воспоминания. Не пугайтесь, когда, приблизившись к стене, вы вдруг увидите сквозь нее, что делается в коридоре за углом - здесь это нормально. Уж поверьте на слово, Headhunter вам еще и не такое покажет. Звук тоже не порадовал. При приближении, скажем, к патрульной машине, вой ее сирены не нарастает, а просто резко возникает из ниоткуда, а стоит только отойти немного подальше - точно так же резко обрывается. Подобные ляпы создают ощущение неестественности, которое усугубляется, стоит только выехать в город на мотоцикле. Первое время вы катаетесь, пытаясь понять причину странного беспокойства, но рано или поздно на вас снизойдет озарение: не хватает пешеходов! О где же вы, отрада очей моих? Без вас улицы кажутся безжизненными и пустыми... Вернитесь, я все прощу!

Удивительно, но, несмотря на вышеперечисленную груду недостатков, играть в Headhunter все равно интересно (а это, по-моему, самое главное). Но разработчикам из Amuze следовало хорошо подумать, прежде чем слепо копировать чужие идеи. На протяжении всего знакомства с проектом не покидает ощущение, что "где-то мы это уже видели". Metal Gear Solid? Syphon Filter? Ближе к середине возникает непреодолимое желание похлопать разработчиков по плечу и, заглянув им в глаза, ободряюще произнести: "Молодцы, ребята! Ваша игра - не клон, просто она так пахнет...".

Леонарда Ф.



Ассоциации с Metal Gear возникают в этой игре постоянно. Отважный Джейк даже умеет прятаться за стенами не хуже Солида Снейка.

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Headhunter]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ —

+	—
Интересные и достаточно разнообразные миссии, возможность игры за двух персонажей.	Устаревшая графика, проблемы с камерой и управлением.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7	7.5
ЗВУК	7	
УПРАВЛЕНИЕ	6	
GAMEPLAY	7	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Headhunter стала последним хитом для приставки от Sega и, несмотря на все свои недостатки, пожалуй, вполне способна получить признание и у владельцев PlayStation 2.



ЖАНР: ADVENTURE
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SEGA/APPALOOSA INTERACTIVE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: TREASURES OF THE DEEP



Аккурат в конце третьего тысячелетия люди эволюционировали в существа высшей формы и отправились путешествовать к звездам. А присматривать за Землей-матушкой оставили дельфинов, которые тоже времени зря не теряли и поумнели к тому времени до уровня сегодняшних 15-летних подростков.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

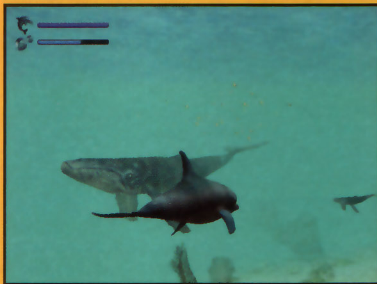


Однако не дремал подлый Враг (Foe), давно уже высматривавший лакомую планетку для заселения - улучив момент, отнюдь не условный противник уничтожил кристалл-Хранителя, и продвинутые дельфины растеряли почти все свои особые возможности. Но мужественный Экко отправляется на поиски разлетевшихся по всем мировым морям-океанам кусочков кристалла, дабы вернуть дельфиньему племени могущество и выдворить агрессора с нашей голубой планеты. Такова, вкратце, завязка сюжета, который написал для игры фантаст Дэвид Брин (David Brin) - выпускник Калифорнийского технологического, доктор философии и лауреат премии "Хьюго" 1984 года за рассказ "Звездный прилив". Сами понимаете, с таким автором чем дальше - тем будет интереснее.

Перед вами лежат четыре огромных мира (Paradise Island, Man's Nightmare, Dolphin's Nightmare и Foe's Lair), состоящие из множества подуровней для исследования, с десятками различных заданий и головоломок - от "разыщите детенышей кита" до "победите всех Врагов в поле зрения". В отличие от версии для Dreamcast, теперь в распоряжении геймера не только карта уровня, но и экранный компас, плюс библиотека подсказок, чуточку снижающие запредельную сложность игры. К чести команды Appaloosa (в свое время слегка подпортившей свою репутацию двумя небезгрешными 3D-инкарнациями Contra для PS one, отторгнутыми фэнами сериала) надо сказать, что исключительно удачной игра получилась в области графического исполнения. А вот по части прохождения она очень даже непростая, с хитрыми заданиями, множеством загадок и не всегда удобным управлением. А уж как выглядит здесь Атлантида - это просто надо видеть живьем, статичные скриншоты лишь бледное подобие игрового великолепия. Получается, у нас на руках очередной нишевый "без пяти минут шедевр" от Sega? Именно так. И это здорово.

Валерий "А.Купер" Корнеев

Это первый и самый простой уровень игры. Все, что здесь требовалось — собрать дельфинов, чтобы спасти китенка из-под завала.





Перед вами лежат четыре огромных мира, состоящие из множества подуровней для исследования, с десятками различных заданий и головоломок.



РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Ecco the Dolphin: Defender of the Future]

+ ПЛЮСЫ	МИНУСЫ −
Красивейший, детализированный подводный мир - такого больше нигде нет!	Завышенная сложность, не особо удобный компас, проблемы с камерой.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7	7.0
ЗВУК	8	
УПРАВЛЕНИЕ	6	
GAMEPLAY	7	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Красивая, спокойная игра с довольно неплохой графикой. Однако завышенная сложность и чересчур уж медленное развитие событий могут легко отпугнуть игрока.

Четвертый

Defender of the Future - четвертая игра с Экко в главной роли. Перед ней были Ecco the Dolphin (1993 год, платформы Master System, Mega Drive, Game Gear, Sega CD, PC), Ecco the Dolphin 2: The Tides of Time (1994 год, платформы Mega Drive, Game Gear, Sega CD) и Ecco Jr. (1995 год, Mega Drive). Версия для Dreamcast дебютировала в Европе в июне 2000 года.







ЖАНР: FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS/EALA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ 2002 ГОДА

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Medal of Honor (равно как и последовавший за ним сиквел Medal of Honor: Underground) до сих пор по праву считается одним из лучших сюжетных FPS, вышедших на PS one. Прошло время, и вот уже шутер от первого лица, сочетающий в себе гремучую смесь элементов stealth и action, готовится обрести продолжение на PS2.

Полеты в игре и наяву

Параллельно с MoHF студия EALA разрабатывает Medal of Honor Fighter Commander - проект, который позволит вам побыть в роли пилота военного самолета. Действие игры разворачивается аккурат после знаменитой бомбардировки Pearl Harbor'а. Вполне вероятно, что миссии данного произведения, как и во Frontline, будут основаны на реальных событиях, имевших место во времена Второй мировой войны.



Работу над Medal of Honor: Frontline (далее MoHF) ведет студия EALA, ранее известная как DreamWorks Interactive и ответственная, собственно, за создание двух первых частей серии. Давайте же посмотрим, что мы получим уже к началу апреля.

Итак, время действия - сентябрь 1944 года. На пост главного героя заступает знакомый по первой части игры американский агент OSS (Office of Strategic Services) лейтенант Джимми Паттерсон (Jimmy Patterson). От него требуется самая малость - выкрасть разрабатываемый в строжайшем секрете истребитель HO-IX, мощь которого настолько велика, что способна изменить ход войны.

На растерзание игроку MoHF предоставит пять миссий, соединенных единой сюжетной линией, основанной на реальных событиях, произошедших во времена Второй мировой. Каждая миссия, в свою очередь, будет поделена на три уровня. Встающие перед героем задачи, естественно, не ограничатся стандартным набором "убей их всех". Игрок нынче капризный пошел, подобной банальностью его уже не накормишь. Вот и изворачиваются разработчики, как могут. Предлагают, к примеру, уничтожить немецкую базу или вызволить из плена оперативника OSS. При этом еще и стараются, чтобы геймер побывал в разных уголках мира, то есть совместил приятное с полезным (так, гляди, и географию подучит). В MoHF вам предстоит ознакомиться с сельскими пейзажами Голландии, попробовать на ощупь рыхлую землю Германии и навести порядок в разрушенном французском городке. А как вы смотрите на то, чтобы изучить внутреннее убранство подводной лодки или прокатиться на поезде? Не впечатляет? Что ж, тогда знайте, что герою разрешат оседлать настоящую шахтерскую вагонетку и поездить на оной в свое удовольствие в компании таких же лихих немцев-ковбоев. Для самых же привередливых джимми паттерсонов наживкой должен послужить знаменитый эпизод с высадкой союзных войск в Нормандии, который можно считать шестой миссией, играющей роль своеобразного пролога. Как ни крути, но эта "туристическая поездка", скорее всего, запомнится вам надолго. Однако как бы ни были красивы и разнообразны уровни, без населяющих их живых организмов они навсегда останутся всего лишь статичными декорациями. Мир MoHF наполнен множеством двуногих обитателей, но все они, по большей части, будут настроены весьма недружелюбно по отношению к вам. Разработчики до сих пор потеют, старательно запихивая в их электронные мозги улучшенный искусственный интеллект. Теперь, столкнувшись с превосходящими силами противника, рекомендуется дважды подумать, прежде чем лезть напролом, строя из себя Рэмбо. Иногда лучшим решением будет просто тихо и мирно попытаться "убрать" их командира. Вполне вероятно, что убийство лидера посеет хаос и панику в рядах подчиненных. Но одной стрельбой дело не обойдется. Порой вездесущие элементы stealth, ехидно хихикая, начнут отпихивать локтями action составляющую на задворки игрового процесса. Как и раньше, в некоторых миссиях придется переодеваться во вражескую униформу. Размахивая перед но-

Пока не ясно, как обстоят дела с AI напарников. Трудно предполагать, насколько полезными помощниками они окажутся.



Качество картинки заставляет вновь поверить в мощь PS2.



сом у охраны поддельным удостоверением личности, герой сможет прогуливаться в стане врага легко и непринужденно, не привлекая излишнего внимания. Немцы, скорее всего, останутся такими же нервными, как в оригинальной Medal of Honor, так что во время подобных "маскировочных рейдов" вряд ли стоит вынимать оружие - окружающие могут неправильно понять.
Чтобы мы не чувствовали себя одиноко, в определенные моменты игры нашу скромную персону вызовутся сопровождать союзники. Разработчики долго думали над вопросом, стоит ли преподносить игроку возможность отдавать приказы дружественным солдатам. Сели, обсудили и в конечном счете пришли к выводу, что это ни к чему хорошему не приведет, поэтому от подобной затеи отказались. Иными словами, расслабьтесь, лейтенант Паттерсон, - командовать парадом будут сами товарищи по оружию. Более того, от них стоит ожидать небрежно оброненных в вашу сторону фраз типа: "Мы пойдем на зачистку следующей территории, прикрой нас". Эй, кто здесь главный? Называется, доигрались. Героя станет терроризировать даже обычная рация, голосом вышестоящего начальства приказывающая пошевеливаться. Тут уж даже самый терпеливый геймер озвереет. Пока не ясно, как обстоят дела с AI напарников, и, соответственно, трудно предполагать, насколько полезными помощниками они окажутся. Да и вообще, интересно, можно ли будет "нечаянно" пристрелить назойливых компаньонов? Данным вопросом, похоже, предстоит терзаться до самого релиза. Зато уже сейчас известно, что в игре планируется представить на строгий суд общественности более 20 видов оружия. Поговаривают, в их рядах числятся такие экземпляры, как Liberator, Panzerschrek, MG42 и B.A.R. Редкий союзник выдержит прямое попадание из... кхм, прошу прощения. Закроем же глаза и немного помечтаем...
Последнее, о чем осталось рассказать, называется двумя короткими словами - графика и звук. В первую очередь следует упомянуть, что детище EALA обладает особой атмосферой, созданной за счет множества маленьких скриптовых сценок, из-за чего складывается впечатление, будто действие происходит в настоящем кино. Авторы MoHF проявляют удивительное внимание к самым, казалось бы, незначительным деталям, пытаясь добиться того, чтобы все объекты в игре (начиная от зданий и заканчивая моделями оружия и униформой солдат) выглядели как их реальные прототипы. Ради этого дизайнеры проекта переворошили груду различной военной литературы, специально совершили поездку в Европу и посетили несколько музеев с соответствующей тематикой. Трепетное отношение чувствуется и к моделям героев. Им добавили, образно выражаясь, несколько "разновидностей лиц", так что о тех страшных временах, когда все враги выглядели как китайские братья-близнецы, похоже, наконец-то можно смело забыть. Высокую детализацию и превосходную анимацию персонажей гармонично дополнят всевозможные спецэффекты, великолепный звук и качественный оркестровый саундтрек. Да, все просто чудесно, и у меня остался только один вопрос: а где русские? О том, что живут на свете люди, вроде бы выигравшие какую-то Вторую мировую, разработчики, как обычно, упомянуть забыли. А жаль...

Леонарда Ф.


К созданию игры разработчики отнеслись более чем серьезно.








Только так смотрит на мир настоящий диверсант.

Игра очень атмосферна благодаря обилию скриптовых сценок, создающих впечатление, будто действие происходит в настоящем кино.





Во время игры вам удастся побывать даже на борту подлодки.



Предыстория

Оригинальная MoH появилась на PS one 31 октября 1999 года и тут же вырвалась в лидеры среди FPS для консоли. Рецепт успеха (блестящий дизайн уровней и великолепно переданная атмосфера событий тех лет) был использован и в продолжении: MoH: Underground, вышедшем через год и повествовавшем о храброй французской подпольщице Манон (в первой игре с немцами воевал сержант Джимми Паттерсон).







ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS/WESTWOOD STUDIOS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
ДАТА ВЫХОДА: 1 МАРТА 2002

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT



Многие уважающие себя разработчики считают своим долгом выпустить собственную игру "про пиратов". Чуть ли не поджанр уже такой сложился, где соответствующий антураж присутствует, все честь по чести: плаванье под парусами, пушечная пальба, пальмы, пиастры, попугаи. EA объявила о работе над Pirates of Skull Cove почти сразу после американского запуска PS 2, сама же игра (под новым, как видите, названием) вышла буквально на днях. Полная версия доехать до нас не успела, поэтому пока ограничимся превью.



Проверенный годами подход к "пиратским" играм - деление игрового процесса на несколько различных видов. В "Легенде черной Кэт" их два: морские баталии с участием кораблей и береговых фортов и исследование попадающихся островов в поисках сокровищ налегке (в роли самой Кэт). То есть Катарины де Леон (Katarina de Leon) - безрассудной и благородной (в рамках кодекса чести флибустьеров, конечно) капитанши пиратского корабля, мстящей другим, совсем уже не благородным пиратам за смерть отца. Этапы постоянно чередуются, умело выстраивая картину непрерывных приключений, из которых, судя по дошедшим до нас свидетельствам, сплошь пиратская жизнь и состояла.

Абордаж

"Корабельная" составляющая Pirates – наверное, самая стоящая часть игры. Парусные суда кружатся в смертельном танце, обмениваются пушечными залпами, и вот уже вражеский галеон исчезает в облаке огня, разбрасывая по поверхности воды обломки и ценный груз. Сама по себе вода выглядит восхитительно (это уже не "ртутный" кисель из BG: Dark Alliance): полупрозрачная "аш два о", сквозь толщу которой виден рельеф дна, затонувшие парусники, снующие туда-сюда стайки рыб. Корабль управляется левой аналоговой рукояткой, правая же позволяет настраивать положение камеры, на остальных кнопках "висит" стрельба бортовых батарей и суператаки. При таком подходе сражения отчетливо начинают походить на самый настоящий Twisted Metal в эпоху парусников - азарт и накал те же. Как вражеские суда, так и сторожевые башни на берегу имеют свои «непростреливаемые» зоны, откуда их удобнее атаковать. Подавив сопротивление какого-нибудь форта или флотилии противника, мы переносимся на остров, ими охранявшийся, и игра вступает в свою вторую фазу...

Платформенный кураж

...именующуюся "свадьба Zelda: Ocarina of Time и Tomb Raider". Кэт может бегать, прыгать (есть двойной прыжок), охаживать толпы наседающих врагов обычными ударами (или их связками) и суператаками, а также обладает особым чутьем на сокровища. Как только Кэт оказывается в непосредственной близости от зарытого сундука с золотом, Dual Shock в ваших руках начнет заходиться мелкой дрожью, и чем ближе Кэт будет подбираться к кладу, тем сильнее он станет вибрировать. Оружие бравая пиратка (или пиратесса?) подбирает с еще тепленьких трупиков врагов и находит в тех же сундуках (к последним иногда будет нелишним отыскивать еще и ключи). В запасе имеются и боссы: крабы, колдуны вуду, зомби и матерые морские разбойники. Кроме того, имеются еще и магические портальчики-телепортаторы, с помощью которых можно попасть на другие территории.

Как только Кэт оказывается вблизи зарытого сундука с золотом, Dual Shock в ваших руках начнет заходиться мелкой дрожью.

Bon Voyage!

Легкие проблемы с позиционированием камеры, которые отмечают все обозреватели, вряд ли сильно испортят Pirates: The Legend of Black Kat - уж больно удобной выглядит модель управления героями и кораблями и приятной - графика. По всему получается, что лучшей игры на пиратскую тематику на PS2 не сыщешь. Для вас, флибустьеры! (^_^)

Валерий "А. Купер" Корнеев

Боевая система

При исследовании бесчисленных островов красавице Кэт очень часто придется начинать с очистки их от всякого рода врагов. Для осуществления основной атаки служит ⊗, причем повторное ее нажатие (до трех раз) начинает комбо-серию. Есть и блокировка удара, причем она практически абсолютна, и именно с нее зачастую приходится начинать бой. Кроме того, существует возможность отразить вражеский удар вовремя проведенным выпадом. Как и в случае с кораблями, за вид на происходящее отвечает правая аналоговая рукоять джойстика, а вернуть расшалившуюся камеру за спину героини поможет R3.







Морские баталии – безусловно, лучшая часть игры.





Врагов в игре хватает, но особенно популярны ожившие скелеты.



Гибель каждого врага сопровождается эффектным фейерверком.



Как и положено, периодически вам придется сражаться с боссом.





ЖАНР: ACTION/RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: EIDOS/ION STORM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 29 МАРТА 2002 ГОДА

Шутер от первого лица с элементами RPG? Оказывается, два таких, казалось бы, несовместимых жанра могут не только мирно сосуществовать друг с другом, но и успешно приносить плоды. Deus Ex, вышедшая на PC пару лет назад, собрала более 30 наград и была признана многими лучшей игрой 2000 года. И сейчас мне остается лишь отделаться стандартной фразой из серии "теперь и у владельцев PS2 появился шанс приобщиться к...".





DEUS EX

Мысленно отправляемся на полвека вперед. Место приземления - Нью-Йорк, павший на колени перед угрозой эпидемии чумы, прозванной Grey Death. Волей сценариста нам предначертано стать Дентоном (J.C. Denton), агентом UNATCO (UN Anti-Terrorist Coalition). Словосочетание "Anti-Terrorist", надеюсь, проясняет род занятий сего джентльмена. План действий прост: распространения болезни не допустить, террористов - в утиль.

Так называемые "ролевые элементы" гордо выставляют себя напоказ сразу после начала игры. Во-первых, в Deus Ex присутствует система развития персонажа. Говоря проще, на вашу голову будут сваливаться очки (skill points), с помощью которых можно повышать различные навыки, такие как владение каким-либо видом оружия, взлом замков, плавание и т.д. По поводу последнего не пугайтесь. Изначально герой умеет всего понемногу, и если у него, предположим, не развито умение плавать, это совсем не значит, что он пойдет ко дну, как только окажется по пояс в ближайшей луже. Позже у вас также появится возможность приобрести достижения будущих нанотехнологий - имплантанты, позволяющие Дентону, скажем, задерживать дыхание на более продолжительное время или видеть в темноте не хуже кошки. Вот это я понимаю, сервис! По всему видно, что при создании своего творения авторы руководствовались простым правилом: игрок должен иметь свободу выбора. Мечтаете о карьере снайпера? Грезите о лаврах хакера? Или вы из тех, кто любит стрелять часто и помногу? Игра готова удовлетворить любые ваши капризы. Развивайте героя по своему вкусу и проходите уровни так, как сами того пожелаете: тихо, подобно вору, пробираясь мимо охраны, или же громко, с ракетницей наперевес...



Иногда лучше воспользоваться гранатой, при этом оставаясь в тени.



Но лучше огнемета нет оружия против монстров.

При создании проекта разработчики руководствовались простым правилом: игрок должен иметь свободу выбора...

Разобравшись с первым, переходим к элементу номер два. Внимание: здесь проживают NPC, с которыми необходимо разговаривать. Во время беседы довольно часто на выбор предлагается несколько вариантов ответа. От того, что вы скажете, зависит, как в дальнейшем будут разворачиваться события игры. Приятно, что персонажи реагируют не только на слова игрока, но и на его действия. В PC-версии мне доставляло несравнимое удовольствие бросаться в охранника мешками с мусором, одновременно наблюдая за его реакцией. Поверьте, это было действительно интересно ;).

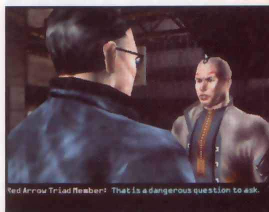
Напоследок разберем технические детали. Изменения, в первую очередь, коснулись управления. Разработчики полностью переработали интерфейс под нужды Dual Shock 2, но по старой памяти продукт будет поддерживать клавиатуру и мышь. Что до графики, то заставки на движке решили подать в отставку - их заменят пререндеренные ролики. Объекты и модели героев обросли еще большим слоем полигонов, незначительной переработке подвергся дизайн уровней. В результате видим все ту же конфетку, но в новой обертке.

Леонарда Ф.



Одинокий волк

Похоже, время героев-одиночек уходит в прошлое. Большинство разработчиков старается вытянуть игроков из душных стен на волю, в онлайн. Сетевые многопользовательские проекты плодятся как грибы после дождя (далеко ходить не надо - вспомните Final Fantasy XI). На этом фоне несколько необычно смотрится решение авторов Deus Ex, открыто заявивших, что мультиплеера в их произведении нет и не будет. Все силы Ion Storm были брошены на создание качественного режима одиночной игры.



Большая часть RPG отведена под общение с NPC.



ЖАНР: SPORTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: THQ/RADICAL ENTERTAINMENT
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 15 МАРТА 2002 ГОДА

DARK SUMMIT



Знаете, серия Tony Hawk's Pro Skater мне нравилась бы куда больше, если бы, расползшись по всем платформам и обзаведясь десятком клонов, не давила количеством. Вид спорта, в одночасье превратившийся из экстремального в самый что ни на есть банальный и популярный, уже не вызывает ни капли восторга. У разработчиков же игр восторг вызывают лишь доходы авторов THPS, именно поэтому сработавшая однажды схема применяется буквально ко всему.

Направление главного удара

Где вы видели сюжет, в котором чередуются элементы X-Files и Scooby Doo, а главный злодей подозрительно смахивает на своего собрата из Jet Set Radio? Собственно, сноубординг авторы оттеснили на второй план - ведь у конкурентов вы не увидите ни прыжков в зависшие вертолеты, ни скоростного спуска с лавиной наперегонки, ни игры в прятки с солдатами, охраняющими запретную зону. И все это - не ради очередного золотого кубка, на карте - спасение мира! Разработчики искренне надеются на то, что это вас заинтересует своей новизной...



Уважать людей из Radical Entertainment можно разве лишь за то, что они проявили немного инициативы, добавив в сноубординг... сюжет. Да-да, основой или, скорее, еле-еле прослеживающимся скелетиком игрового процесса Dark Summit является печальная история о том, как нехорошие военные оккупировали любимый курорт сноубордистов, оставив последним лишь четыре трассы. Ездить положено исключительно по огороженной территории, а трюк влево или трюк вправо считаются ... м-м-м... вторжением в запретную зону со всеми вытекающими последствиями.

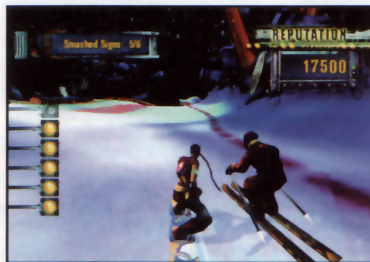


Похоже, одними снежными склонами все не ограничится.





Проявляя отнюдь не спортивный энтузиазм, главный герой под предлогом тренировок как раз и пытается выяснить, что же задумали эти вояки. Как это отражается на игровом процессе? По словам разработчиков, задания будет выдавать шпион (!), а общаться с ним можно лишь в особых зданиях, напоминающих гибрид телефонной будки и станции космической связи. Соответственно, и требовать от вас будут не только качественного исполнения трюков (которые, к слову сказать, вряд ли будут сильно отличаться от того, что было в Shaun Palmer's Pro Snowboarder или SSX), но и умения быстро удирать от патруля, совместно с коллегой искать и обезвреживать бомбу, проникать на закрытую территорию и добывать секретную информацию. При этом игра останется в рамках своего жанра и не потребует от геймера навыков стрельбы из гранатомета! Не стоит бояться того, что такая тематика поставит в тупик специалистов по более мирным псевдосимуляторам экстремальных видов спорта. Разработчики обещают, что игра будет довольно-таки гибко относиться к выполнению заданий: можно будет провалить миссию и выбрать новую, либо опять же провалить и начать ее заново, не возвращаясь к той же самой будке. Что касается сложностей с заданиями, то их может вызвать хотя бы огромный размер трасс. Мало того что они ветвятся, так еще и время на их прохождение ограничено! А если нужно найти какой-то конкретный объект вроде "большого сугроба"? Подозреваю, что, увлекшись использованием возможностей современных приставок, дизайнеры уровней могут и позабыть об играбельности. Однако на долю тех, кому задания оказываются не по зубам, остается все богатство системы трюков, за исполнение которых дают очки и полезные предметы.



Так выглядят миссии с преследованием, где вы должны обогнать группу лыжников.

Увлекшись использованием возможностей современных приставок, дизайнеры уровней могут и позабыть об играбельности.



Трюки в DS действительно ничего нового нам не показали.

Управление, к счастью, обещает быть удобным - в конце концов, уже давно пора довести его до идеала, ведь экспериментов было проведено немало. Трюки выполняются легко запоминающимися комбинациями клавиш, и кое-что нужно сначала "открыть", найдя особый предмет на трассе. Графику, звук и музыку можно будет объективно оценить уже после релиза игры, но вряд ли здесь стоит ожидать какого-то прорыва, ведь разработчики даже не стали лицензировать треки популярных групп. Подозреваю, что тем самым они совершили большую ошибку.

Константин Говорун



ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: EIDOS/YUKE'S
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 15 МАРТА 2002 ГОДА

EVE OF EXTINCTION

Поставьте себя на место героя компьютерной игры, которого никто с детства не пичкал сказками о его высоком предназначении. Станет ли он срываться с насиженного места и срочно учиться махать плазменным мечом? Вряд ли. Но что может быть важнее спасения мира? Разве что спасение любимой девушки. Прекрасно понимая это, разработчики решили использовать все мыслимые стимулы для поддержания в герое праведного гнева.

Начали они, разумеется, с инстинкта самосохранения. Работает, понимаете ли, некто по имени Josh Calloway в богатой корпорации и вдруг узнает, что над ним тайно проводят генетические эксперименты. Как тут не возмутиться и не отправиться вместе с подружкой искать новую работу? Но вот незадача: корпорация заодно производит и мощное оружие под названием Legacy, для функционирования которого необходимо слить человеческую душу с особым кристаллом. А девушка как раз и используется в самом мощном Legacy - том самом Eve of Extinction, что вынесено в название игры. Более того, эта штука явно предназначена не для стрельбы по воробьям, так что возвращение украденной невесты удачно сочетается и со спасением мира. Идеальный сюжет.

К сожалению, на деле игра является явной компиляцией чужих идей, что удачно прикрыто внешней оригинальностью. Воевать наш герой будет с помощью собственного Legacy, возможности которого изменяются при получении новых кристаллов. Добыть их легко - достаточно уничтожить одного из боссов. Знаете ли, приятно научиться временно останавливать время. А аналогии? Уж очень это похоже на возвращение потерянных способностей в Soul Reaver. Механика боев позаимствована из Zone of Enders, разве что роботы здесь вряд ли встретятся. Наконец, Eidos заявила о том, что в игре будут и логические загадки, а также возможность избежать некоторых схваток.





Игра является явной компиляцией чужих идей, что удачно прикрыто внешней оригинальностью.



Изюминкой графики EOE стали следы, оставляемые клинками.



Часть игрового процесса, очевидно, построена по принципу QTE.



Уровни кажутся пустыми, игре явно не хватает детализации.

Тут уместно вспомнить Tomb Raider. Наиболее успешно внутреннюю пустоту игры демонстрирует графика. Скриншоты симпатичны, модели героев и уровни типично хорошие для PlayStation 2, однако в них нет абсолютно никакой изюминки. Остается надеяться на то, что к финальному релизу в игру добавят капельку атмосферы - хотя бы банальные лужи крови или толпы мутантов. Но несчастные люди в черном, корчащиеся под ударом молнии на чистеньком асфальте, выглядят слишком уж глянцево и нереалистично, не претендуя при этом и на карикатурность. А бороться за спасение мира картонных фигурок не так уж и интересно. Пусть даже нам обещают множество видов оружия и типов врагов, все равно, скорее всего, нас ждет очередной Bouncer. Кстати, скажите, зачем ученым-генетикам вооружаться секирами?

И все же Eve of Extinction вполне может быть кому-то интересна. Будем надеяться на то, что хотя бы по своему качеству игра займет достойное место в библиотеке игр для PS2. А вторичность - критерий для тех, кто претендует на вершины хит-парадов.

Константин Говорун

Творчество

Из игр от Yuke's нам прежде всего должен быть интересен Sword of Berserk (Dreamcast). Выверенный до мелочей геймплей плюс сюжет, слишком сильный для боевика, сделали этот beat'em up одной из лучших игр для DC. Именно это дает основание надеяться на то, что схожий по концепции EoE окажется как минимум нескучным. В США же Yuke's знают больше как создателя WWF Smackdown для PlayStation. Критерием популярности игры может являться хотя бы то, что именно ее поддержкой авторы эмулятора PS one на DC хотели заняться сразу после MGS и Tekken 3.



ЖАНР: RACING
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/STUDIO LIVERPOOL
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: EXTREME G3, G-SURFERS, STAR WARS: RACER REVENGE





WIPEOUT FUSION

WipEout Fusion мы ждали столько времени, что многие игроки уже успели напрочь забыть о существовании легендарной серии футуристических гонок. Первые скриншоты из этого продукта, кажется, появились в прессе еще в доисторическую эпоху становления PS2. И что же мы наконец получили спустя столь продолжительный период разработки? Хотите – верьте, хотите – нет, но к нам попала очень хорошая, драйвовая игра, тем не менее вызывающая некоторое недоумение. Все дело в том, что в WipEout Fusion практически ничего не осталось от того WipEout, каким мы его привыкли видеть.



WipEout Fusion буквально расплющивает игрока. Он жесток до такой степени, что аж оторопь берет. Нет, я, конечно, не говорю о пресловутом уровне violence, которым обычно любят полоскать мозги люди, мало понимающие в играх, да и в жизни в целом. Я обращаю ваше внимание на жестокость по отношению к пользователям. Особенно к той их категории, которая провела немало часов за старыми WipEout'ами. Забудьте классический WipEout 2097. Забудьте, и точка.

Wicked Game

Вы хотите скорости? Вы ее получите. WipEout - это торговая марка. Знак качества, в конце концов. Хотите посмотреть, как выглядят хорошие футуристические тонки (которыми мы, в сущности, не избалованы)? Смотрите сколько влезет. Повторюсь:



Музыка

Музыкальное сопровождение WipEout Fusion оказалось именно таким, каким оно и должно было быть, то есть здесь традиции серии соблюдены полностью. Качественная электронная музыка, которую может оценить по достоинству даже человек, мало в ней понимающий. Не обошлось и без громких имен. В создании саундтрека приняли участие Orbital, The Future Sound Of London, Utah Saints и еще ряд не самых последних деятелей электронного фронта. Радует, что в опциях вы можете составить свой плейлист. Ну а во время игры, нажав на select, вы попадете в менюшку, где осуществляется переключение треков.







Начало гонки – один из важнейших моментов, так как вовремя нажатая кнопка уже на старте может вывести вас в лидеры.

это WipEout, хотя бы даже и по названию. А теперь представьте себе на минуту, что все эти составляющие меркнут, когда в дело вступает одно любопытное нововведение разработчиков. WipEout Fusion - это самые настоящие гонки на выживание. Вы можете ехать быстро, но это не значит, что вам просто так позволят добраться до финиша. Кто сказал "WipEout 2097"? Вас же попросили забыть такие слова. По крайней мере, на время.
Смотрите, что у нас получается. С одной стороны, костяк игрового процесса остался неизменным. То есть мы вправе ожидать всех тех же фирменных элементов стиля WipEout с невероятными скоростями, мно-



По внешнему виду гравилета легко определить его команду.

Акцент на power-up'ы сместился до такой степени, что неподготовленный игрок может испытать настоящий шок.

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[WipEout Fusion]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ –

+	–
Красиво, динамично, футуристично. Так и должно было быть. Уйма нововведений, многие из которых пришлись к месту.	Редкие подтормаживания, сильно увеличившаяся мощь оружия, многочисленные ошибки в дизайне трасс.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Понимание нового WipEout приходит только через несколько часов игры. Главное – не сломаться уже через несколько первых минут...



Самонаводящаяся ракета всегда найдет свою цель...

гочисленными ускорениями, возникающими после того как мы попадаем на полосы со светящимися стрелочками и всем таким прочим. На месте остались и подбираемые по ходу гонки power-up'ы, основная часть которых является разного рода оружием. Вот только акцент на эти самые power-up'ы сместился до такой степени, что неподготовленный игрок вполне может испытать самый настоящий шок, заметив, насколько они изменили, казалось бы, привычную схему ведения соревнований.
Итак, если раньше вооружение было чемто вроде полезного довеска, периодически позволявшего осложнить жизнь ваше-

МИНИ



ЖАНР: RACING
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: MIDAS INTERACTIVE/BLADE INTERACTIVE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: WIPEOUT FUSION, STAR WARS: RACER REVENGE

G-SURFERS

WipEout Fusion пока еще остается лучшей футуристической гонкой для PS 2 и никакие G-Surfers потеснить его не могут. По крайней мере, в глазах большинства игроков. Суперскоростной метеор производства Blade Interactive, естественно, не располагал таким бюджетом, как его конкурент, и это заметно. Но, поверьте, несмотря на принадлежность ко второму эшелону гоночных проектов для PlayStation 2, на него стоит обратить пристальное внимание.

Если WipEout Fusion делает упор на беспорядочную пальбу по сторонам, то G-Surfers - более традиционно ориентированный продукт. Это просто гонки. Но какие! Вас никто не будет мучить необходимостью прорываться с боем через все режимы игры. Вас просто поместят на трассу и отправят в свободный полет, в прямом и переносном смысле. Перемещение по воздуху - один из интереснейших мо-



Постоянные прыжки – один из интереснейших моментов игры.

ментов в G-Surfers. Трассы спроектированы таким образом, что одного ее участка на другой придется перелетать, предварительно взяв хорошее ускорение. Причем управлять своим транспортным средством можно непосредственно во время этих своеобразных прыжков, иначе велика вероятность, что ваш болид превращается в груду бесполезного хлама. Впрочем, он тут же восстановится. Аркадность - сильная вещь. Драгоценное время, конечно, будет потеряно, но гонку вы продолжите. Опять преследование лидеров, бесконечные ускорения в согласии с намалеванными на дорожном полотне стрелочки, грамотное использование boost'ов... Знаете насколько динамичны G-Surfers? Вы не поверите, если я вам скажу.
В качестве "бесплатного бонуса" к G-Surfers прилеплен встроенный редактор трасс - и это та вещь, которую не стоит недооценивать, режим TrakEdit прост и удобен в об-



Желтые маркеры на трассе изрядно увеличат скорость вашего валида.

щении. Сел, понажимал кнопочки, и уже готов новый трек. Можете даже создать собственную лигу из предварительно спроектированных трасс.

Александр Щербаков



ГРАФИКА	7	ЗВУК	7	УПРАВЛЕНИЕ	7	7
GAMEPLAY	7	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7	РЕЗЮМЕ		

История

Первая часть WipEout появилась в далеком 1995 году и сразу же привлекла к себе внимание широкой аудитории игроков. На тот момент это был самый «продвинутый» представитель жанра футуристических гонок, сочетавший в себе кислотный дизайн и модную тогда электронную музыку. Годом позже успех был закреплен: на прилавках появилась гениальная WipEout 2097 (WipEout XL в Штатах), которую и по сей день можно считать эталоном качества. Новой части сериала пришлось ждать целых три года. Наконец в 1999 году вышла Wip3out, которая ни в графическом, ни в игровом плане не могла тягаться с предшественницей. Позже вышло «специальное» издание игры, но и оно большого интереса ни у кого не вызвало.

му противнику, то нынче с этим все намного серьезнее. Оружия много, а некоторым его видам нашли бы хорошее применение на какой-нибудь небольшой войне. Ваши оппоненты не стесняются пускать его в ход по малейшему поводу, и вам приходится поступать точно так же. Гоночное соревнование превращается в настоящую резню, когда стремление приехать на высокой позиции вполне может смениться желанием просто добраться до финиша.



В результате ударов модели кораблей реально изменяются. Кроме того, это влияет на ее физические характеристики: скорость, маневренность, устойчивость на трассе.

Без респауна

Для того чтобы почувствовать дух WipEout Fusion, следует обратить пристальное внимание на основной режим игры - AG League. А конкретно на систему начисления очков. Она говорит очень о многом. В первую очередь, возьмите себе на заметку тот момент, что уничтожение противников не только является одним из методов ведения борьбы. Оно еще и всячески поощряется. Превратив своего конкурента в груду искореженного металла, вы гарантированно получите за это свою порцию зачетных очков (по 2 за каждого). Даже если сами будете уничтожены. Кстати, если кто еще до конца не понял, то взрыв вашего средства передвижения означает прекращение гонки. То есть аркадные штампы с респауном посреди трассы здесь не действуют. Если от вас осталось мокрое место, то отыгрываться на противнике придется в следующий раз.





Дождь — вполне нормальное явление для джунглей.

Доступ ко всему новому: трассам, транспортным средствам, оружию, режимам – вы получите только по мере прохождения игры.

Конечно, занять приличную позицию на финише тоже необходимо. Как же иначе? Но первое место не всегда означает, что его обладатель получил больше очков, чем все остальные. Можно не быть победителем гонки, но активно уничтожать всех подряд. И, как следствие, в финальном зачете обогнать всех за счет суммы полученных вами очков. Правда, не надейтесь, что отстрел всего, что движется по трассе, является занятием простым и приятным. Броня у антигравитационных машинок не настолько хрупка, как вы можете подумать. Одним выстрелом уничтожается только потрепанное средство передвижения, обнаружить которое не так уж и просто. И зачастую итог гонки напрямую зависит от вашего везения.

Так как WipEout Fusion упорно предлагает нам принять участие в натуральнейшей борьбе за выживание, логично было бы предположить, что нам позволят хоть както пополнять "здоровье" наших «авто». Восстановить щиты можно заехав на питстоп, находящийся рядом с чертой



В таких местах ориентироваться без карты трассы очень сложно.

«старт/финиш». Естественно, скорость на пит-лейн невелика, так что придется смириться с некоторым смещением по позициям вниз. Правда, есть одно большое но! На большинстве трасс заезд на этот пресловутый пит-лейн реализован настолько своеобразно, что проскочить его - плевое дело. Приходится серьезно сбрасывать скорость или тормозить об удобно подвернувшуюся стену (в очередной раз кляня разработчиков), что зачастую чревато взрывом вашей машины. Впрочем, о таких вещах, как дизайн трасс, мы с вами поговорим чуть позже.

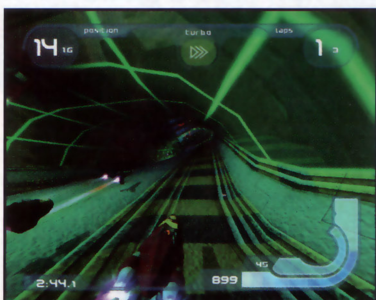
Игра, которая не кончается

В WipEout Fusion существует три основных режима: Arcade, AG League и Challenge. По мере их прохождения откроются и дополнительные, хотя для этого придется постараться. Вообще, WipEout Fusion - продукт, за которым можно провести чуть ли не бесконечное количество времени. Доступ ко всему новому - трассам, транспортным средствам, оружию, режимам - вы получите только по мере прохождения игры. Помучиться придется изрядно.

AG League включает в себя прорву разнообразных лиг, открывающихся в зависимости от ваших успехов. В рамках каждой из них проводится несколько гонок, причем победителем всей серии можно стать, даже откровенно провалив часть из них. Благо компьютер не стремится приводить на вершину пьедестала одних и тех же участников соревнований, а это значит, что шансы на лидерство в финальном зачете всегда имеет достаточно большая группа гонщиков. Следует обратить внимание и на то, что теперь вы получаете деньги в зависимости от набранных очков. О чем нам это говорит? Это говорит нам о том, что их можно на что-то тратить. Скажем, на многоступенчатые апгрейды ваших гравимобильчиков. Соответственно, в «серьезных» лигах без хорошей прокачки делать нечего (большой привет от GT).

Режим Challenge – это реально hours of fun, как бы пошло и избито ни звучала подобная формулировка. Куча видов гонок, начиная от elimination, когда от вас требуют устранить определенное количество конкурентов, до time challenge и такой спорной штуки, как survival. По результатам заездов вам присуждается золотая, серебряная или бронзовая награда. Причем уже бронзы достаточно, чтобы открыть

следующий challenge (кроме последнего). Покатавшись в этом режиме, вы также можете заработать кучу бонусов к основной игре, допустим, новые виды оружия.
Об Arcade, сами понимаете, долго распространяться не имеет смысла. Свободное катание по заранее открытым вами трассам и на невысоком уровне сложности. Все традиционно и без сюрпризов.



ло наличие обширных открытых участков. Представьте, что на скорости около 1000 км/час вы с трассы влетаете на открытое пространство и тут же вписываетесь в скалу, которая расположилась аккурат поперек вашего пути. Причем куда двигаться дальше, вы не понимаете, так как привычной для гонок карты трассы в WipEout Fusion просто нет. Выход один – запоминать все перипетии пути, раз за разом оттачивая свои навыки… памяти. Второе злоключение – это повороты. Некоторые трассы по изворотливости легко бы поспорили с горным серпантином. Для гонок вообще это неплохо, но для скоростей WipEout совершенно неприемлемо и больше походит на откровенное издевательство. Но придется смириться. Игра того стоит.

Вкусы

Впечатления от WipEout Fusion остаются несколько своеобразные. Игра следует традициям серии, но в то же время сбивает нас с ног невероятным упором на силовое решение конфликтов, происходящих на трассе. Дизайн, как мы уже говорили, достаточно силен. По крайней мере, стилистически выверен. Но порой игра выкидывает такие коленца, что впору идти и убивать разработчиков. Графически WipEout Fusion очень хорош, хотя я, честно говоря, ожидал немного большего. Но вот незадача: как только на одном экране оказывается слишком много объектов, которые, к тому же, устраивают беспорядочное «месилово», игра начинает нещадно тормозить.



Многоярусность трасс впечатляет. Ничего не стоит сбить противника, находящегося этажом выше.





Новый поворот

Помнится, одним из главных факторов неуспеха Wip3out стал посредственный дизайн трасс. В WipEout Fusion с этим деликатным аспектом игры тоже не все в порядке. С одной стороны, многие треки или их элементы (например, многоярусность и возможность открывать новые участки) заставляют открыть рот. Дух захватывает. Красиво, эффектно, иногда даже необычно. Поражает, конечно, меньше, чем Star Wars Episode I Racer, но все-таки. Поначалу все очень мило, но, поверьте, дизайн трасс в WipEout Fusion еще нанесет вам ощутимый удар в пах. Главным достижением новой игры стало наличие обширных открытых участков.

При всем при этом я бы не рискнул назвать WipEout Fusion игрой-противоречием. Она невероятно хороша, хотя и требует некоторой «притирки», вхождения в игровой процесс. А как смотреть на все эти отклонения от канонов, о которых мы уже говорили, так это уже дело вкуса. Вкусы, конечно, являются именно той вещью, о которой можно спорить до бесконечности. И не только можно, но и нужно. Да вот только не в этом случае.

Александр Щербаков



ЖАНР: SIMULATION/SHOOTER
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE/SCEE STUDIO CAMDEN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: ACE COMBAT: DISTANT THUNDER



DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

Журналисты на выставках испытывали явные трудности при игре в демо-версию Dropship. Показанный на лондонской ECTS и двух E3 подряд навороченный военный симулятор со сложной моделью управления менее всего располагал к мимолетному знакомству в битком набитом народом зале. Но наконец игра вышла, и теперь мы совершенно спокойно можем с ней ознакомиться. Уж очень хочется узнать, на что именно у Camden ушли целых два с половиной года кропотливой работы.

Чем тут рулят?

Правая аналоговая ручка задает направление движения техники, левая (равно как и кнопка SELECT) управляет камерой. (△) - стрельба из пушки. (✕) - разгон, при сильном нажатии - форсаж, при двойном нажатии - режим полета. (◯) - основное оружие (например, ракеты). (□) - торможение, при двойном нажатии - режим зависания. L1 - выбор цели, R1 - выбор основного оружия. L2/R2 - плавный уход влево/вправо. L1+R1 - взлет, L2+R2 - посадка. Крестовина джойстика: ▲ - журнал переговоров, ▶ - ваше задание, ▼ - тактическая карта района, ◀ - сведения о повреждениях. START вызывает экран опций.



Традиция гласит, что начинать следует не иначе как с сюжета, и нет смысла ее нарушать. Итак, на дворе 2050 год, и всему культурно-прогрессивному человечеству (то бишь белым европейцам/американцам) угрожает весь из себя такой зловещий Китай с господствующим там (сюрприз!) авторитарным режимом. К этому времени НАТО и ООН уже окончательно расписались в неэффективности и были устранены, а на их основе выросла новая чисто военная организация для водворения мира во всем мире - Объединенные Миротворческие Силы (United Peacekeeping Force). Где вы, вообще говоря, и служите. Суть же множества миссий на территории Сахары, Колумбии, Казахстана и самой Поднебесной заключается в ведении военных действий из кабины воздушной и наземной техники и доставке/сбрасыванию (от английского «to drop») грузов или моторизованного десанта на боевой периметр.

Бедненько, но чистенько

При первом же взгляде на графику создается впечатление, что Китай уже победил и не преминул наложить строгие ограничения на использование ресурсоемких компьютеров: если бы не высокое разрешение и размытость текстур, Dropship можно было бы перепутать с игрой для PS one. Модели техники грубо тесали топором, на ландшафт полигонов тоже пожалели, спецэффекты жиденькие, цветовая палитра состоит из широкого набора блеклых оттенков желтого, зеленого и коричневого (любителям кричать: "Но это же реализм!" советуем обратить внимание на четвертый Ace Combat: вот там ландшафты отличаются жизненностью, яркостью и разнообразием). Если кто хотел поразиться красотами графики приставки нового поколения, то попадет не по адресу - здесь все строго и аскетично, сугубо по-военному. Дисциплина - какие там красоты. Ранжированный (это только на гражданке говорят «скупой») подход к графике, впрочем, обеспечил плавность игры - никаких "торможений" даже в самых массивных сражениях с участием множества боевых единиц, а невысокая детализация окружающего мира позволила авторам реализовать гигантоманские замашки в создании уровней, редкий из которых не раскинулся на долгие десятки километров во все стороны света.

Управлять в игре можно не только летающими транспортами, но и реактивными истребителями, танками, джипами и БМП.





Ландшафт с высоты птичьего полета действительно не впечатляет.





Самоходная артиллерийская установка – реальная 3D-модель из игры.

Tactical Dropshipping Action

Пусть название Dropship вас не путает: управлять в игре можно не только летающими десантными видами транспорта, но и реактивными истребителями, вертолетами, танками, джипами и боевыми машинами пехоты, которые ваши dropship'ы перебрасывают в точки конфликтов. Есть, допустим, миссия, где вам нужно пробиться за рулем БМП на вражескую базу, выручить застигнутую неприятелем группу разведки, после чего улепетывать оттуда, отстреливая противников из турельной пушки (вид от первого лица). И вдруг оказывается, что в штабе полагают, будто вы уже успешно покинули периметр и звено бомбардировщиков приближается к базе.

Как только враг захвачен в автоприцел, его уже ничего не спасет.



Тут начнется бешеное дерби по лагерю противника наперегонки с тикающими часами, отсчитывающими время до того, как воздушный удар полностью сровняет базу с землей. А первые бомбы уже начинают рваться вокруг!

Крепкий орешек

Скорее всего, большая часть времени, потраченного на создание Dropship, ушла как раз на детальнейшую проработку миссий, их тестирование на предмет соответствия возможным реальным столкновениям, сбалансированность всех элементов. Чувствуется, что последовательность компонентов заданий не подобрана с бухты-барахты, а реально продумана с учетом способностей геймера: игровой процесс действительно трудный, но ничего невозможного в Dropship нет. Даже миссии, поначалу кажущиеся чистым самоубийством, по прошествии нескольких часов (ну для кого-то дней) станут раскалываться как орешки: к каждому заданию надо ухитриться найти свой подход. Порой это напоминает отслеживание "мертвых зон" в спортивном симуляторе, только здесь сам процесс выглядит похитрее: придется следить за передвижением единиц техники противника, выгадывать время для атак, экспериментировать с направлением движения (зачастую к вражескому лагерю подбираться лучше с какой-то одной стороны, чтобы сэкономить ощутимую долю «здоровья»). Широкий диапазон директив расслабиться не позволит: тут огневое прикрытие и сопровождение наземных подразделений, ведение эскадрильи dropship'ов по заданному курсу, бомбометание, разведка, фотографирование предполагаемых целей, точечные удары, миссии на время, с ограниченной видимостью, ночные вылеты.

Чувствуется, что последовательность компонентов заданий подобрана не с бухты-барахты, а с учетом способностей геймера.



В правом верхнем углу находится экран прибора самонаведения.



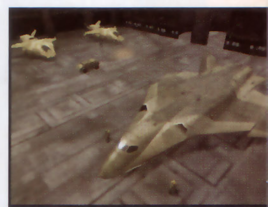
Процесс погрузки и разгрузки проходит без вашего участия.

Альтернативная служба

Смелые англичане из Studio Camden наглядно демонстрируют, что графика - не суть важный элемент классной военной игры. Главное, по их мнению, - эффект погружения. На поддержание этого эффекта были направлены все наработки команды, и результат получился впечатляющим. Уже через несколько минут втягиваешься в действие, ощущаешь себя частью миротворческих сил, которые сражаются с вполне настоящим противником. Кстати, до сих пор мы совершенно зря обделяли вниманием саундтрек Dropship - музыка здесь идеально соответствует атмосфере: псевдосимфонические композиции настраивают на правильный лад, помогают сконцентрироваться и опять же почувствовать себя винтиком огромной слаженной машины. Для кого получилась игра? В первую очередь, для геймеров, которые знают толк в военных симуляторах (пусть даже это не чистая стратегия или тактика, а action, но зато на совесть симулирующий именно обстановку боя, с взаимодействием многих факторов и раскаленным радиоэфиром), для тех, кто не боится потратить полчаса, чтобы освоиться и приноровиться к необычному, но вполне интуитивному управлению, для тех, кто ценит серьезные игры, рассказывающие о серьезных вещах. Всем остальным Dropship безоговорочно рекомендовать не хочется - многие игроки, взращенные на ярких японских shooter'ах, наверняка найдут его скучным и забросят на первой же миссии. Что ж, каждому свое.

Огневая поддержка товарищей пришлась как нельзя кстати...

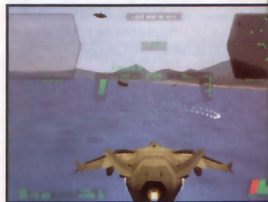






Говори громче!

Радиопереговоры играют немаловажную роль: именно волны эфира донесут до вас директивы командования (на всякий случай фиксирующиеся на отдельном экране), а уж сколько полезных советов можно почерпнуть из трепотни напарников! При условии, конечно, что вы понимаете английский, немецкий, французский, итальянский или испанский языки. Русский в меню выбора озвучки по досадному упущению отсутствует.





Валерий "А.Купер" Корнеев

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[DROPSHIP]

ПЛЮСЫ и МИНУСЫ

+	–
Ощущение участия в крупномасштабных военных действиях, продуманность миссий, удобство управления.	Однообразная, не вдохновляющая графика.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
Итог	**7.5**

СЛОВО РЕДАКТОРА

Как и большинство последних проектов, Dropship оказался совсем не тем, каким его ждали. Однако от этого он совсем не утратил привлекательности.



ЖАНР: FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SIERRA STUDIOS/GEARBOX SOFTWARE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: RED FACTION

HALF-LIFE



Классика бессмертна. Лишний раз доказывая этот факт, Sierra решила переиздать Half-Life для домашней консоли. Наивно было бы полагать, что одна из самых знаменитых PC-игр сумеет удержаться в рамках одной платформы. И пускай с момента оригинального релиза прошло уже несколько лет, эта FPS еще явно не успела себя исчерпать.



Конечно, на PS2 она появилась не в первозданном виде: незначительные поправки, новые режимы и отшлифованная графика - вот спутники любого качественного портирования. Но в целом перед нами все тот же старый добрый Half-Life образца 1998-ого года.

Сюжет снова возвращает вас в исследовательский центр Black Mesa. Вы, в роли физика-теоретика Гордона Фримена (Gordon Freeman), прибываете туда накануне сверхсекретного эксперимента, в ходе которого открывается портал в другое измерение. Хлынувшие оттуда полчища монстров, не долго думая, принимаются за планомерное поедание уцелевших после взрыва сотрудников комплекса. Подоспевшие же федеральные войска решают на всякий случай умертвить всех обитателей подземного сооружения. Эта ситуация застает врасплох главного героя, который, оказавшись меж двух огней, вынужден бороться за выживание.

Прелесть HL заключается в грамотно сбалансированном игровом процессе, который состоит не только из стрельбы. Продвигаясь в глубь Black Mesa, вы сталкиваетесь с различными препятствиями, для преодоления которых порой приходится напрячь извилины. С другой стороны, здесь нет особенно сложных и утомительных головоломок, как впрочем, и четко сформулированных миссий. Все дело в том, что вы не являетесь неким супер-героем, спасителем человечества или вообще сколько-либо значимой фигурой. Главное для вас, исследуя новые территории, не попасть кому-нибудь под горячую руку. К счастью на пути попадаются не только враги, но и так называемые NPS (Non Playable Character), которые всегда готовы оказать посильную помощь. К примеру, некоторые ученые могут слегка подлечить ваши раны, а охранники способны оказать неслабую огневую поддержку, если вы попросите их следовать за вами. Плюс к этому, встречные люди - единственный источник информации: они разъяснят вам суть происходящего и предупредят об опасности. Однако никто не станет навязывать вам свое общество. Вы можете спокойно проигнорировать собеседника, и даже пристрелить кого-нибудь из охраны, если его пистолет вам приглянулся. В игре нет заставок в общепринятом понимании этого слова. Вокруг вас разворачивается множество событий, но вы вовсе не обязаны обращаться на них внимание. Вы можете, не поворачивая головы, прошагать мимо очередной кровавой сцены. А можете, наоборот, подойти поближе и заглянуть в пасть чудовищу, пожирающему свою жертву.

Врагов в игре много, но разделить их можно на два типа: монстры и люди. Несмотря на различную тактику боя, и те и другие имеют одну общую черту - сильный искусственный интеллект. Конечно, монстры далеко не так умны, как солдаты, но их действия бывают вполне осмысленными. Хотя и это, в конечном счете, зависит от конкретной разновидности. Некоторые особи, вроде мутировавших ученых, готовы проломить стену, лишь бы утолить свой голод. Другие, напротив, предпочитают отступить в том случае, если силы неравны. Наибольшую опасность представляют, разумеется, хорошо натренированные и вооруженные до зубов спецназовцы, которые всегда действуют группами. Однако грамотное использование разнообразного вооружения и архи-

Враг не может достать вас, такую возможность нельзя упускать...





Напарники

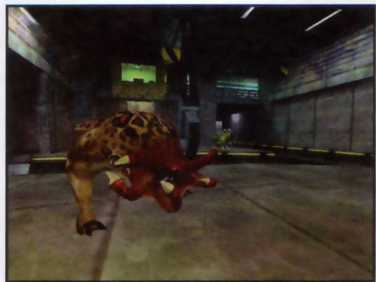
Одним из самых примечательных моментов игры является возможность брать себе в напарники оставшихся в живых работников комплекса. Наиболее полезны охранники, особенно на начальных этапах игры, когда каждый патрон на счету. У них то они не кончаются, а стреляют эти бойцы без промаха. Ученые, напротив, совершенно беспомощны, зато могут открывать двери. Главное успеть застать их живыми, так как многое в игре происходит независимо от вас.

тектуры уровней позволят вам справится практически с любым противником.
Оружия в игре предостаточно: от банальной монтировки до гранатомета. И практически каждый из более чем десяти стволов имеет одну два варианта применения. Например, автомат MP5 может стрелять гранатами, а футуристическое ружье Egon Gun - самонаводящимися лучами. Управление выполнено в традиционном для приставочных FPS стиле: левая аналоговая ручка отвечает за перемещение, а правая - за вращение камеры. Желающие, конечно, могут подключить клавиатуру и мышь через USB-порт, но, уверяю вас, в этом нет никакой необходимости: функция автоприцеливания отлично справляется с поставленной задачей.
Окружающая обстановка иной раз таит в себе не меньшею угрозу, нежели противники. Повсюду вас подстерегают ловушки, заметить которые заранее зачастую просто невозможно. К примеру, откуда вы можете знать, что неожиданный взрыв опрокинет металлический шкаф или что мост вдруг пожелает обрушиться у вас перед носом. Спасти вас может только осторожность. Передвигайтесь без спешки, внимательно осматривая все вокруг, и вам удастся избежать большинства сюрпризов. К великому счастью в игре предусмотрена возможность сохранения в любом месте, и даже так называемая функция Quick Save, позволяющая записывать статус прямо в оперативную память, что значительно быстрее.
Кроме основного сценария в HL имеется и один дополнительный, созданный эксклюзивно для PS2. И это вполне объяснимо, ведь режим Decay, рассчитанный на двух игроков, вряд ли прижился бы на PC. Главные героини вновь ученые - доктора Джина Кросс (Gina Cross) и Колетт Грин (Colette Green) - в момент инцидента, как и Фримен, находились на территории Black Mesa. Помогая друг другу, они должны выбраться живыми из образовавшейся западни. Как вы понимаете, Decay лучше проходить вместе с другом (экран при этом делится пополам). Однако можно попробовать справиться и в одиночку. В этом случае персонажи переключаются кнопкой Select. Оставшийся без присмотра герой будет, стоя на месте, самостоятельно отстреливаться от неприятелей. Decay состоит из этапов, в промежутках между которыми сохраняться нельзя. Само собой, FPS немыслим без режима типа Deathmatch. В HL он называется Head-to-Head, но играть в него могут опять же лишь двое.
Графика подверглась существенной доработке. В основном это касается персонажей, чьи модели стали на порядок сложней. Значительный прирост полигонов позволил анимировать мимику лица: люди научились выражать свои эмоции и открывать при разговоре рот, чего не было в PC-версии. Новая технология, регулирующая детализацию в зависимости от расстояния до объекта, позволяет отображать на одном экране значительно большее количество врагов и NPS. Все это работает без торможений даже в многопользовательском режиме. Тем не менее, есть у HL для PS2 один существенный минус - частые дозагрузки. Длятся они не так долго, как в том же Red Faction, но зато случаются значительно чаще.
В остальном, Half-Life для PlayStation 2 ничуть не разочаровывает. Благодаря работе, проделанной командой Gearbox, мы можем в очередной раз убедиться, что этот захватывающий shooter не даром получил в свое время множество наград.

MAC FANK

Так выглядит режим Decay, где вам придется играть сразу за двоих.







Играть вдвоем на одном экране довольно сложно, зато интересно.



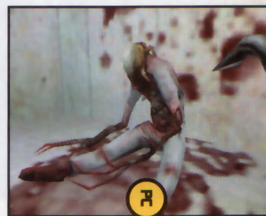
Режим Head to Head не отличается особым разнообразием скинов. Почему то их всего шесть...



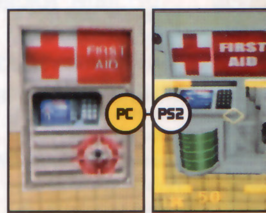
Графика подверглась существенной доработке. В основном это касается персонажей, модели которых стали на порядок сложней.

Красота!

Графически игра улучшилась практически на порядок. Все персонажи (как ваши коллеги, так и вторгшиеся монстры) заимели более совершенные 3D-модели, став намного "живее". Даже всеми любимые аптечки обросли полигонами и приобрели массу анимированных частей.









РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Half-Life]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ –

+	–
Заметны улучшенная графика, возможность подключения мыши и клавиатуры — это же Half-Life.	Неразумительные playstation'овские текстуры, частые и длинные дозагрузки уровней.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8	8.5
ЗВУК	8	
УПРАВЛЕНИЕ	8	
GAMEPLAY	9	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Единственным поводом отказаться от покупки этой игры может быть только наличие у вас ее PC-версии. Но и в этом случае я бы не проходил мимо.



ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ROCKSTAR GAMES/REMEDY
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: HALF-LIFE, 007: AGENT UNDER FIRE



MAX PAYNE

Словно насмотревшись фильмов Джона Ву, финские разработчики из Remedy перенесли все его кинематографические и хореографические приемы в виртуальный мир, заложив основу нового перспективного направления жанра action. И наконец-то настало время, когда с их творчеством могут познакомиться владельцы PS2.

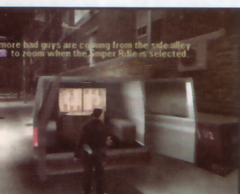


Удачный выстрел, и нам угодливо покажут все это крупным планом.



Арсенал

В игре вас будет ждать довольно неплохой арсенал оружия. Вам дадут помахать бейсбольной битой и стальной трубой, пострелять из различных пистолетов (даже с двух рук - как дань Джону Ву). Не забыли и про снайперскую винтовку, гранатомет, УЗИ (опять есть возможность стрельбы с двух рук), различные дробовики. Есть гранаты и даже знаменитый коктейль Молотова. В общем, вам будет с чем поэкспериментировать в режиме Bullet time. Меню оружия выводится на экран при помощи крестовины, а активизируется при помощи кнопки «Fire» R1.





Изначально Max Payne разрабатывался только для PC, но уже тогда игре пророчили успех и славу, и в основном благодаря применению совершенно новых подходов к реализации игрового процесса. Оригинальность проекта складывается за счет использования кинематографических приемов. Если имя упомянутого Джона Ву вам мало что говорит, то, надеюсь, фильм «Матрица» помнят все. Так вот, все эти моменты - внезапное замедление показа с одновременной плавной сменой ракурса, создающее полное впечатление остановки времени - Remedy постарались полностью перенести в свою новую игру. Достигается это за счет наличия режима Bullet time, который словно бы приостанавливает время, давая вам шанс спокойно отстреливать «застывших» врагов. Однако именно этот аспект отпугнул от Max Payne практически всех хардкорных любителей FPS, посчитавших игру слишком простой и странной. Но это на PC, для приставок же она более чем подходит, оправдав, а местами даже превзойдя все ожидания.

А теперь перейдем к сюжету, так как он необычайно интересен и продуман для игрового мира и легко может послужить сценарием для одноименного фильма. Итак, главный герой - "хороший" полицейский Макс Пэйн (Max Payne), который спокойно жил в Нью-Джерси со своей женой и ребенком, представляя собой прекрасный пример реализации «американской мечты». Однако недолго продолжалось его счастье. Однажды всю его семью убили бандиты, обдолбанные новым наркотиком V. С тех пор в жизни Max'а нет ничего, кроме боли и желания отомстить за свою семью. И он тайно внедряется в мафию. Проходит три года, и Макс натыкается на первую серьезную улику...

Все действие игры происходит от третьего лица (именно этот аспект перевел этот проект из жанра FPS в action). И с такого ракурса вам и предстоит начать свой крестовый поход против наркомафии, наполненный неожиданными поворотами в сюжете, великолепно озвученными диалогами и прочей атрибутикой, необходимой для хорошего фильма. Однако, не став мучиться с CG, всю сюжетную часть разработчики выполнили в виде комикса, но это совсем не испортило игру, скорее, наоборот. Комбинация из статичных, прекрасно выполненных рисунков и непрекращающегося

Диалоги персонажей — вообще отдельная история. Был бы Max Payne фильмом – получил бы только за это «Оскара».



Резиденция Макса Пэйна выглядит очень уютно: масса деталей, неплохое освещение. Особенно хорошо "сделано" пламя в камине.

action'а с горами трупов неплохо смотрится на экране. Вот если бы еще не эти частые подгрузки следующей части уровня…
Что же касается непосредственно игровой графики, то тут вынести какой-то однозначный вердикт довольно сложно. Оригинальная игра (та, что вышла на PC) не отличалась особенно качественными моделями персонажей или декораций, но все это становилось незаметным из-за великолепных текстур. Но, несмотря на всю мощь PS 2, выдать нечто подобное она просто не в состоянии. Так что некоторым игра может показаться довольно средней в графическом плане, однако по стандартам приставки она очень неплоха, хотя и особых восторгов не вызывает. Но все же и приятных моментов хватает: пули оставляют следы на стенах и стекле, пробитые огнетушители истекают пеной, неплохо работает освещение, причем реального торможения не наблюдается. А если вы осуществите удачный выстрел (например, точно попав в голову врага), то ракурс камеры мгновенно изменится, представив кровавую сцену с наиболее выгодных точек.
А вот звуковое оформление просто на порядок превосходит графическое. Музыка подобрана довольно хорошо и

Смысл игры прост: вы бегаете по уровню в поисках новой двери, аптечки, оружия и (или) сборища злодеев, которых неплохо бы убить.









Bullet dodge в действии: знаменитые "киношные" прыжки Макса Пэйна.

очень грамотно меняется по ходу игры. Как и в любом фильме, хорошая звуковая дорожка - часть успеха. И Max Payne - не исключение. Все звуки - от скрежета колес и предсмертных криков врагов до свиста пуль над головой - четкие и очень хорошо вписываются в свои сцены. Диалоги персонажей - вообще отдельная история. Был бы Max Payne фильмом - только за это получил бы «Оскара». Но наиболее интересны именно игровые аспекты проекта. Правда, здесь все же придется вернуться к истокам, то есть FPS: вы бегаете по уровню в поисках новой двери, аптечки, оружия и очередной группы злодеев. Но при встрече с врагом в силу вступает тот самый момент, о котором мы говорили в самом начале статьи, - я говорю о Bullet time. Активизировать режим можно двумя способами. Нажав на L1, вы словно бы замедляете движения всех персонажей включая самого Макса, но курсором прицела можно управлять по-прежнему быстро, так что уничтожить врагов не составляет труда. Но одновременно с этим начинает опустошаться специальная шкала, и как только она опустеет, мир примет привычные очертания, и если врагов еще осталось много, то вам не поздоровится. Со временем ценный ресурс пополнится, да и за каждого убитого врага дают чуточку BT. Другой вариант называется Bullet dodge (L2) – это классические киношные прыжки с одновременной стрельбой. Длятся они недолго, но и шкалу расходуют более экономно. В начале игры, когда противников не слишком много, вся прелесть Bullet time не столь очевидна. Однако ближе к концу враги становятся более умными, более точными, более злыми. Именно тогда, используя Bullet time для отстрела каждого из них по очереди, оставаясь при этом целым и невредимым, начинаешь понимать весь кайф Max Payne.
К сожалению, хватает в игре и недостатков. Уровни в игре хорошо продуманы, однако на некоторых из них есть места, специально предназначенные для режима Bullet time. Конечно, можно обойтись и без этого, однако сложность игры многократно возрастает. Управление тоже не на высоте. Прыгать и стрейфиться сложно, хотя именно эти движения призваны спасать жизнь в подобных играх. Но самое ужасное – это прыжки, и «наилучшим» образом вы это поймете, раз за разом начиная заново так называемые "сны/кошмары" Макса.
Тем не менее, в общем и целом, игра достойна вашего внимания. Она хорошо сделана, обладает интересным сюжетом и массой интересных находок. Конечно, не без недостатков, но на них вполне можно закрыть глаза, т.к. на данный момент Max Payne является одной из лучших игр жанра при условии, что у вас нет PC.

Андрей Полюхов

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Max Payne]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ –

+	–
Гармоничное сочетание прекрасно проработанного сюжета, озвучки и игрового процесса, режим Bullet time.	Неудобное управление, особенно прыжки, чересчур сложные уровни "снов" Макса.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вряд ли игра поразит вас графически. Но остаться равнодушным к игровому процессу невозможно: Bullet time, крики врагов, падающие гильзы...



ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: UBI SOFT/IN UTERO
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: RAYMAN REVOLUTION

EVIL TWIN: CYPRIEN CHRONICLES

Бывают очень страшные истории, от которых кровь в жилах стынет. Встречаются и такие, которые только кажутся страшными. С первого взгляда Evil Twin может показаться как раз той игрой, при прохождении которой вы должны испытывать страх постоянно. Но на самом деле в ней нет практически ничего страшного. Даже несмотря на зловещее название.







Сиприен сильно напоминает героиню игры American McGee's Alice.

Рогатка

В вымышленном мире Сиприена все не так - даже рогатку можно модернизировать. Для этого необходимо найти специальные призы. От этого рогатка становится мощнее, у нее повышается радиус поражения и появляется возможность быстрой стрельбы. Есть и такая приятная возможность, как прицельная стрельба из рогатки, т.е. от первого лица, что в основном используется для нахождения всяческих секретов.



Все начинается в старом приюте для детей, аккурат в день рождения Сиприена (Cyprien). Только вот незадача: в этот же день у него погибли родители, так что сегодня ему совершенно не до веселья. Но друзья все равно пытаются поднять ему настроение, суют под нос тортик, просят задуть свечки. Вот тут-то и происходит самое неприятное. Дав волю своим негативным эмоциям, Сиприен закидывает друзей в свой вымышленный мир, да и сам отправляется следом. Мирок оказался совсем не раем, а полной его противоположностью. Концентрация страхов и агрессии, которые не давали Сиприену покоя в реальном мире, теперь материализовались в этом ужасном месте. И отныне главной его задачей будет спасение не только своей жизни, но и жизни друзей.

Для этого Сиприену придется пройти через 8 миров, которые разделены на 70 уровней. Населены они ужасными и в большинстве своем злобными чудовищами, часть которых помогает герою, а другая часть пытается убить, съесть или просто растерзать его. С первыми все понятно: они хорошие, и трогать их не надо. А вот с оставшимися будут проблемы. Для их решения предлагается два пути. Первый и самый простой - это рогатка. Да, та самая, которая знакома большинству из вас с детства. Только в мире Сиприена она стала ужасным и мощным оружием. Второй - это превратиться в Super Cyp'а после накопления спецлинейки. Super Cyp - это





Мало кто может противостоять огненному гневу Super Cyp'a.

очень, очень злой Сиприен, которому не страшны ни монстры, ни глубокие ямы. В качестве оружия он использует фаерболлы и электричество - они намного эффективней рогатки.

Однако основной проблемы приключенческих игр от третьего лица не смог избежать и Evil Twin. Если к обязательному аналоговому управлению со временем привыкаешь, что совсем несложно, то с камерой вам придется воевать очень долго. Вся беда в том, что ее нельзя намертво закрепить за спиной Сиприена, от чего она будет все время произвольно смещаться. Это, в свою очередь, будет мешать управлению героем и сильно портить нервы вам. Хорошей новостью можно считать качество графики, которое хоть как-то реабилитирует игру. Особенно удалось разработчикам сочетание трехмерной графики со спрайтовыми объектами. Смотрится это очень красиво.

C.J.C.

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Evil Twin: Cyprien Chronicles]

ПЛЮСЫ и МИНУСЫ

+	−
Неплохой дизайн вымышленных миров Сиприена и красивое графическое оформление.	Сложно обуздать камеру, из-за чего игра превращается в своего рода пытку.

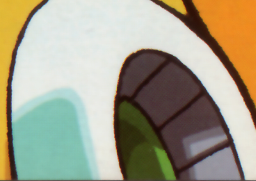
Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6	6.5
ЗВУК	8	
УПРАВЛЕНИЕ	6	
GAMEPLAY	8	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Несмотря на зловещий вид, это всего лишь обычный платформер. До высот Jak&Daxter ему еще далеко, но обратить внимание на него все же стоит.



CAPCOM

MEGAMAN X6

ecco

THE DOLPHIN

DEFENDER OF THE FUTURE







OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

SEGA


OFFICIAL PlayStation
РОССИЯ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

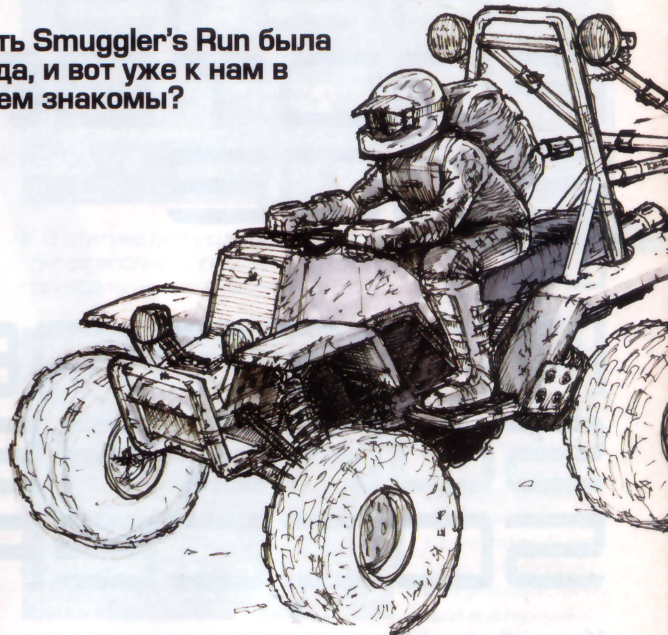


ЖАНР: ACTION/RACING
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ROCKSTAR GAMES/ANGEL STUDIOS
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: SMUGGLER'S RUN

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Возможно, кто–то из читателей помнит, что первая часть Smuggler's Run была одним из launch titles для PS2. Прошло чуть больше года, и вот уже к нам в дверь стучит застенчивый сиквел от Angel Studios. Будем знакомы?





Smuggler's Run 2 (далее SR2) игроку снова отводится роль контрабандиста, занимающегося "бизнесом" на юге России, в Грузии и Вьетнаме. Главный режим (Smuggler's Missions) предлагает обычную рутинную работу: в точке А необходимо подобрать товар (боеприпасы, медикаменты и т.д.) и за определенное время доставить его в точку В. Занятие, что ни говори, довольно скучное, поэтому по дороге вас будут веселить полицейские патрули, а также толпы конкурентов, жаждущих наложить свои загребущие лапы на ваш ценный груз. Один в поле, как известно, не воин, так что в некоторых миссиях придется брать в помощь двух напарников. Поведение каждого компаньона зависит от типа машины, в которую вы его посадите. Легкая, быстрая Super Buggy прекрасно справится с перевозкой контрабанды, в то время как тяжеловесная Sahara Special обеспечит соратникам надежную защиту, а внушительных размеров Grenadier займется непринужденным массированием боков противника. Всего в игре восемь автомобилей, но сначала можно выбрать лишь вышеозначенную Buggy. По мере прохождения открываются новые экземпляры, а также становятся доступны бонусы, различные для каждого типа машины: ускоритель (nitro boost), масляная лужа (oil slick), дымовая завеса (smoke screen) и бомбочки (bombs). Когда перед вами ставится задача сбросить "хвост" или, наоборот, догнать кого-либо, эти приятные мелочи значительно облегчают жизнь.

Помимо Smuggler's Missions в SR2 имеется еще несколько режимов. Turf War предлагает три варианта на тему "кто быстрее подберет и доставит контрабанду", из которых наиболее занятен Bomb Tag, где невезучий водитель, нечаянно схвативший бомбу вместе с грузом, пытается перекинуть ее кому-нибудь другому. Играть можно как в одиночку, так и вдвоем - один на один или вместе с компьютерными участниками. Список продолжают Checkpoint Races (езда по чекпойнтам) и Joy Riding - возможность просто кататься и любоваться видами. Правда, "любоваться" - это слишком громко сказано. Уровни огромны - кажется, что ландшафты просматриваются на многие километры вокруг. Вы можете ехать куда захотите, но зачем, если везде вас встречают одни и те же пустынные равнины, джунгли или горы, горы, горы... Однообразие пейзажей не может скрасить ни наличие интерактивных объектов, ни погодные эффекты и смена времени суток. К тому же, действо дополняется невнятными звуковыми эффектами. Тем не менее, SR2 найдет своего игрока, особенно если будет искать его в рядах поклонников первой части.

Леонарда Ф.



Один в поле, как известно, не воин, так что в некоторых миссиях придется брать в помощь двух напарников.







Оружия в SR2 нет, и отношения выясняются только таким образом.



Нужное направление на огромных уровнях игры указывает стрелка.

РЕЗЮМЕ

PlayStation2

[Smmugler's Run 2: The Hostiles]

ПЛЮСЫ и МИНУСЫ

+	–
Огромные открытые уровни, забавный мультиплеер, хорошее управление.	Однообразные миссии, пейзажи также не отличаются разнообразием.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8	7.0
ЗВУК	7	
УПРАВЛЕНИЕ	8	
GAMEPLAY	7	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7	

СЛОВО РЕДАКТОРА

Достойное продолжение очень неплохой игры, получившее массу дополнений и улучшений.

Как вы лодку назовете...

Многие игроки, вероятно, слышали, что по задумке авторов события SR2 должны были разворачиваться во Вьетнаме и Афганистане. Однако жизнь вносит свои коррективы. После событий в Нью-Йорке 11 сентября Афганистан по понятным причинам спешно переименовали в юг России.





В игре есть еще и отдельный раллийный режим.



THIS IS FOOTBALL 2002
ЖАНР: SPORTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: SCEE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
ЖАНР: SPORTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: KONAMI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4



THIS IS FOOTBALL 2002 VS INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Как и было обещано в прошлом номере журнала, мы продолжаем практику столкновения лбами футбольных симуляторов. На этот раз мы обратим свой орлиный взор на территории PlayStation 2. Предметом разбора на запчасти стали This Is Football 2002 и новая инкарнация культового International Superstar Soccer. Приготовьтесь, вас ждут достаточно неожиданные выводы.



Серия This Is Football, как вы помните, никогда не находилась в авангарде футбольных симуляторов. Обе части, появившиеся в свое время на первой PlayStation, в целом проявили себя достаточно неплохо. Игровой процесс, что главное, был крепким, а все остальное к основному стержню было прикручено более-менее хорошо. Но ничего сверхординарного от этого продукта европейского отделения Sony мы так и не получили. Даже несмотря на некоторое количество заявлений разработчиков об исключительности их проекта. Потребители же приняли This Is Football весьма сдержанно, чтобы не сказать больше. Тиражи игр находились на грани провала, но SCEE не оставляла надежд слепить из имеющегося материала коммерчески успешный продукт.

С International Superstar Soccer (или ISS, если вы больше привыкли именно к такой аббревиатуре) дело обстояло совсем подругому. Футбол от Konami всегда представлялся некоторой альтернативой футболу от EA Sports. И не только представлялся, но и являлся. ISS исповедовала весьма своеобразный стиль отображения всем известного спортивного состязания. Во многом за счет этого продукты, выходившие под этой маркой, получали чуть ли не статус культовых. И, что характерно, по праву.

А теперь пришло время удивляться. Сделайте умное лицо и приготовьтесь к впитыванию неожиданной для всех нас информации. Вы будете смеяться (или плакать – тут уж как получится), но на фоне This Is Football 2002 дражайшая ISS для PlayStation 2 выглядит натуральнейшей халтурой. Уродцем с перекошенной физиономией, осуществившим побег из Кунсткамеры (г. Санкт-Петербург). Развеселым футбольчиком эпохи SNES, к которой по страшному недоразумению приладили трехмерность. В это можно играть. Но очень не хочется. А порой просто по-человечески не можется.

Все мы японцы

Интересный факт: подавляющее большинство футболистов в ISS имеют типично азиатскую внешность. Играя за немцев или, скажем, за итальянцев, вы будете поражены до глубины души, увидев на повторах, что ваши футболисты сверкают раскосыми глазами и демонстрируют монголоидные черты лица. Что ни говори, а ISS для PlayStation 2 – игра, которая удивляет. Причем удивляет безгранично.



This Is Football 2002 по праву можно назвать самым впечатляющим футболом на PlayStation 2. По крайней мере, графически.







В статике скриншоты из ISS смотрятся вполне нормально. Но стоит поглядеть на это в движении...

Дворовый футбол

В This Is Football 2002 можно обнаружить один интересный режим, представляющий собой соревнования школьно-дворовых команд. Вернее, условно «школьно-дворовых». Здоровые мужики гоняют мячик по асфальтированной площадке. Что характерно, полноразмерной, так что никаких ассоциаций с Puma Street Soccer не возникает. При этом вместо стандартных ворот на поле валяются тюки с одеждой. Очень мило.

SNES Days Revisited

Детальное обсуждение начнем с того же, с чего начали разговор в прошлый раз, когда сталкивали FIFA Football 2002 и David Beckham Soccer. То бишь с дел визуальных. This Is Football 2002 очень хорош. Он по-настоящему красив. Господа, это даже посильнее PS2 версии последнего футбольного детища EA Sports. И я не лукавлю. Причем мало того что игра просто красива в графическом плане, так тут еще огромную роль играет то, как это преподносит нам SCEE. Игроки, пинающие мячик, находятся прямо-таки на блюдечке (с голубой каемочкой, естественно), поднесенной прямо к нашему носу. Создается ощущение, что они носятся прямо рядом с нами. Все такие крупные, в достаточной мере «обполигоненные». Красавцы, одним словом. Это просто надо видеть. Стандартное дефолтное положение камеры демонстрирует нам все, что требуется, в полной мере. Мы любуемся игрой, одновременно имея возможность вполне сносно разглядеть (и, соответственно, контролируя) нужную нам часть поля. В том же FIFA Football 2002 (бесспорно, великолепном) общая подача футбольного действа выглядит не так







настолько нелепы, что способны довести до истерики кого угодно. Такое ощущение, что SNES'овские неказистые пиксельные персонажи резко набросили на себя шкурку трехмерности, надеясь, что такой фокус прокатит и никто не будет покатываться со смеху. Знаете, на это все стоит полюбоваться - аж слезы на глаза наворачиваются!

Наивное безумие

This Is Football 2002 мало того что красив, строен и не пугает вас рязанским выговором, так он еще и неплохо подкован по части игрового процесса. Впрочем, этого стоило ожидать. Как я уже говорил, с этим элементом у данной серии футбольных продуктов особенных проблем никогда не было. Хотя, реализуя геймплеевые навороты, выше головы разработчики ранее не прыгали. Да и сейчас не прыгают.

Игра, как водится, в целом исповедует философию FIFA, но со своими собственными заморочками. На FIFA Football 2002 все это похоже, но несколько отдаленно. This Is Football 2002 в меньшей мере располагает к героическим пробежкам по полю с мячом наперевес и акцентирует ваше внимание на грамотном использовании пасов. При



впечатляюще, как в This Is Football 2002.

В ISS (в названии, кстати, отсутствуют всяческие циферки и подзаголовки – просто ISS) все обстоит несколько по-другому. Я бы даже сказал, совсем по-другому.

Игра выглядит типично японской в самом худшем понимании этого слова. Вы такое себе можете представить? Я раньше тоже не мог. Представьте, что вы вернулись в славные деньки SNES. Помните, на ней тоже были игры серии International Superstar Soccer? Ну так вот, ISS для PlayStation 2 производит примерно такое же впечатление, как ее далекий предок. На дворе 2002 год, и сейчас все это смотрится, мягко говоря, комично. Модельки футболистов гладкие и симпатичные, во время крупных планов особенно, но движения героев «бутсы и мяча»

FIFA FOOTBALL 2002

Луший футбольный симулятор. Несмотря ни на что.

В прошлом номере, как вы помните, мы стеснялись хвалить версию для PS one нового продукта EA Sports. Ее вариант для PlayStation 2, как нетрудно догадаться, выглядит солидно, как и пристало очередной игре из серии FIFA. Игровой процесс FIFA 2002 своей мощью, конечно же, перебивает то, что мы можем видеть в This Is Football 2002. Про ISS я даже и не заикаюсь. С визуальной стороной дела все обстоит несколько иначе. FIFA 2002 вполне привлекателен, но по сравнению с This Is Football 2002 все-таки смотрится несколько блекло. Продукт от EA Sports я не рискнул бы назвать пиршеством для глаз. Просто нормальный уровень современного футбольного симулятора для PlayStation 2.

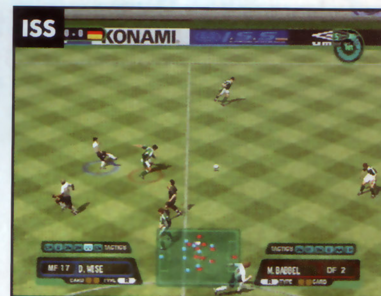


Командный менеджмент в TIF 2002, конечно, уступает ISS.









ISS на PS2 - игра, которая абсолютно не может преподнести себя должным образом..





Графически TIF 2002 силен, а значит, и повторы в нем находятся на соответствующем уровне.

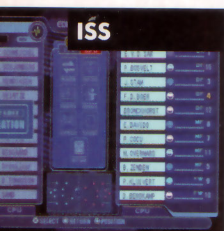
Представьте, что вы вернулись в славные деньки SNES. ISS для PlayStation 2 до боли похожа на своего далекого предка.

этом передача пятнистого друга от одного игрока к другому выглядит несколько иначе, чем в упомянутом детище EA Sports. Есть несколько видов пасов, требующих бережного к себе отношения. Трястись над кнопкой, надеясь, как бы ее не пережать слишком сильно, вроде бы не приходится. Проблема в том, что над всем этим делом, похоже, не особенно сильно работали. Так, скажем, «воздушные» пасы выглядят явно менее продуманными и удобными, чем те, что мы имели счастье наблюдать в FIFA Football 2002. Несколько непривычно реализовано и ускорение. По полю наши друзья носятся, мягко говоря, лениво, так что вдоволь «погеройствовать» не получится. Постукивание же по кнопке бега вызывает любопытный эффект: футболист отпускает мяч на некоторое расстояние от себя, что иногда бывает полезно.

Удивительно, но наш потешный ISS не особенно проявляет себя и в сфере геймплея. Хотя вроде бы должен. Традиции, знаете ли, - страшная вещь. Здесь мы имеем дело с несколько наивным игровым процессом, более-менее продуманным и в меру симуляторным. Хотя некоторый крен в сторону аркадности все-таки наметился. Но так получилось, что окунуться в игру с головой, проникнуться ее духом, поначалу просто нереально. Возникает ощущение, что вокруг творится форменное сумасшествие. Это вам совсем не ISS Pro Evolution, которая сложна, но в то же время понятна. ISS для PlayStation 2 больше напоминает милое японское безумие, мало приспособленное для игровых целей.

Имена

Konami в конце концов сподобилась получить лицензию от FIFPro. Так что в ISS появились игроки с реальными, а не искаженными именами. Особенной погоды это, конечно, не делает, но ряд упертых поклонников футбола сей факт наверняка обрадует. Впрочем, веселиться раньше времени не стоит. Несмотря на «настоящие» имена, игроки из ISS порой мало похожи на свои прототипы.



РЕЗЮМЕ PlayStation2

[This Is Football 2002]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ −

+	−
Достойное графическое оформление, сочная картинка, реалистичные модели футболистов. Хороший геймплей.	Множество мелких недоработок. Некоторые пасы серьезно удивляют. Немного странная анимация футболистов.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

На удивление интересный футбол от европейского отделения Sony. Графическая сторона продукта вообще достойна всяческих похвал.

РЕЗЮМЕ PlayStation2

[International Superstar Soccer]

+ ПЛЮСЫ и МИНУСЫ −

+	−
Геймплей ISS всегда отличался высокой степенью проработки, и многие его элементы присутствуют и в этом продукте.	Спорное графическое оформление. Неадекватные выкидоны игрового процесса. Общее впечатление ужасающее.

Official PlayStation Россия

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

6.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Возможно, ISS и не настолько плох, как его описал г-н Щербаков, но то, что он не соответствует современным стандартам качества, это точно.



Лужа

Если бы еще месяц назад меня спросили, что, по моему мнению, лучше порекомендовать любителям футбольных симуляторов - This Is Football 2002 или ISS, то я не задумываясь указал бы пальцем на продукт от Konami. Но, как оказалось, доблестные японцы занялись откровенным вязанием веников. Доверив разработку ISS команде, ответственной за создание International Superstar Soccer для Nintendo 64, Konami с разбегу шлепнулась в неожиданно появившуюся из-за угла лужу. Обидно.

Александр Щербаков



PS ONE СТРАНИЦЫ

ОБЗОРЫ

ТАКТИКА

история Mega Man





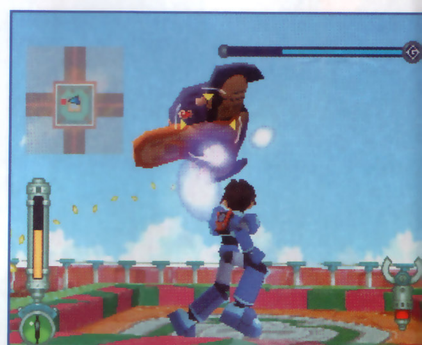
Наверное, я не слишком сильно ошибусь, если скажу, что большая часть российских геймеров об этой личности знает лишь понаслышке. Заслуженно или нет — уже другой вопрос. Как же получилось так, что символ Capcom, герой четырех полноценных сериалов, появившийся на всех жизнеспособных платформах, с завидным постоянством включающийся в качестве скрытого и не очень персонажа в "чужие" игры, вдруг не понравился нашим геймерам?

Давайте, впрочем, сначала разберемся со статистикой. Самый первый **Mega Man** (NES) появился в 1987 году, **Mega Man VIII** (PlayStation) — в 1997, с 1993 по 2002 просуществовала серия **Mega Man X**, на PlayStation вышли две части Action/RPG под названием **Mega Man Legends**, к которым можно также отнести и **Misadventures of Tron Bonne**. Наконец, на GameBoy Advance зародилась серия **Mega Man Battle Network**. Если учесть множество портов, переизданий, отдельных игр, то счет пойдет уже на десятки.





Вы ожидаете, что я сейчас поведаю о каком-то чуде, которое привело серию к успеху? Так нет же, самое смешное — то, что в Mega Man никогда не было ни одной революционной идеи. Банальный платформер, слишком уж приближенный к боевику, главный его герой — робот, с помощью которого создатель надеется спасти мир от сил Зла. Графика возмутительно двумерна, при этом серию довольно-таки часто ругали за не слишком удачный дизайн. В данном случае Capcom пошел не вполне привычным путем, сделав главным достоинством игры... консерватизм. Разработчики не стремились приспосабливать очередную версию Mega Man к текущим требованиям среднего геймера, а просто улучшали имеющиеся наработки, благодаря чему и удерживали своих старых поклонников. В отличие от Resident Evil или Street Fighter активное выжимание денег из серии не отпугивало людей, а, наоборот, подогревало их интерес.



MegaMan Legends своей трехмерностью принципиально отошла от канвы сериала.



Rockman vs Mega Man

Почему при локализации игры в США название игры было полностью изменено? Ответ кроется именно в понятии "локализация": нужно было преодолеть несовпадение японской и условно-западной символик и ассоциативных рядов. Проще говоря, "rock" ("скала, камень") вызывает у японцев именно ассоциацию, схожую с той, которую испытывают американцы при упоминании слов типа "супер", "мега", "ультра" в контексте "крутой", "несгибаемый", "бескомпромиссный". Однако впоследствии это вызвало немало проблем с обыгрыванием слова Rock как названия стиля музыки. Например, Proto Man в оригинале носил имя Blues, а Forte and Gospel переименовали в Bass и Treble (оставшись, к счастью, в рамках музыкальной темы).



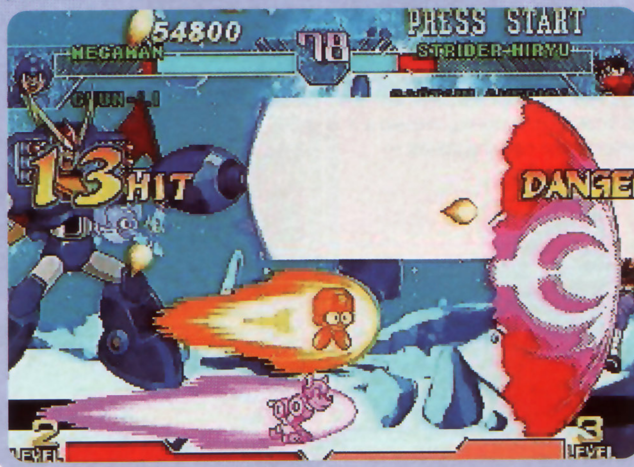
На этой оптимистичной ноте перейду к описанию самой первой игры, благо с тех времен изменилось не так уж много. Итак, Mega Man — робот-мальчик, которого сконструировал некий Dr. Thomas Light. Его цель — противостоять восставшим роботам, которых освободил предатель-ассистент Dr. Wily. Тут же были продемонстрированы две визитные карточки игры — нелинейность и тот факт, что после смерти очередного босса можно позаимствовать его оружие, которое особенно эффективно против одного из оставшихся. Названия уровней (Bomb Man, Fire Man, Ice Man, Guts Man, Elec Man или Cut Man) соответствуют именам боссов, выбирать порядок прохождения можно самостоятельно. Понятно, что победа над, к примеру, Fire Man даст возможность стрелять огненным лучом. Замечу также, что в будущем боссы также будут подбираться по похожей схеме (Metal Man, Woody Man).

Это еще не все!

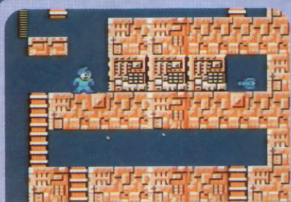


При создании Mega Man (1-5, 1991-1994) для GameBoy разработчики проявили изобретательность, попросту перемешав различных боссов из оригиналов, что создало иллюзию новизны. Лишь Mega Man V (1994) стал эксклюзивом для черно-белого GB. Еще интереснее сложилась ситуация с Mega Man (1994) для GameGear. Компания US Gold просто купила права у Capcom на разработку и издание игры, поэтому хоть этот гибрид MM 4 и MM 5 и оставался долгое время единственным представителем серии на цветных портативных приставках, он признавался не всеми фанатами. И если уж говорить о приставках Sega, то стоит упомянуть и Mega Man: The Wily Wars (MD, 1994). Эта компиляция трех первых частей была призвана составить конкуренцию Super Mario All Stars, что удалось лишь отчасти. Особняком стоит проект Rockman and Forte (SNES, 1998) — гибрид классической и X серий. Здесь можно управлять еще одним героем — Forte (из MM7). На цветном Game Boy герой был представлен лишь двумя играми серии Mega Man Xtreme (2001). На этот раз герою противостоял хакер Techno, которому помогали 15 уникальных боссов.

Mega Man зачастую выполнял и “несвойственные ему функции”. Как посредственный Mega Man Soccer (SNES, 1994), так и более-менее приличный Rockman: Battle and Chase (PSX, 1997) активно эксплуатировали популярность героя. Из игр с участием героя особенно хочется выделить Marvel vs. Capcom 1-2 и карточную игру SNK vs. Capcom: Cardfighter's Clash (NGPC).



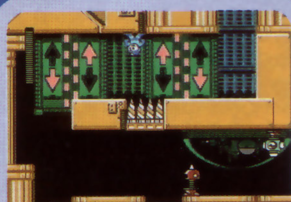
Реальные графические изменения в оригинальной серии появились только к 7-ой части.



Mega Man



Mega Man 3



Mega Man 5

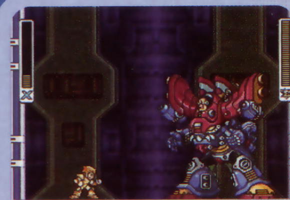


Mega Man 8

Апогеем же серии стали вторая и третья часть. Именно здесь появилась традиция снабжать игры подзаголовками (вроде “The Enigma of Dr. Wily”), которые в версиях для США всегда опускались. В **Mega Man 3** дебютировали Proto Man и Rush — брат главного героя и его собака соответственно. Играть за них было нельзя, но косвенное влияние на игровой процесс они оказывают — сюжетные разговоры, присутствие в менюшках, возможность вызывать в качестве поддержки. Что касается схемы управления, то она окончательно определилась. Герой умеет прыгать и стрелять, а также применять полезные предметы и оружие. Смерть наступает, когда закончится шкала энергии, либо после падения в пропасть.

Было бы логично ожидать изменений в концепции после перехода серии на 16-битные платформы, но Capcom обманул ожидания геймеров, последовательно выпустив **MM4** (1991), **MM5** (1992) и **MM6** (1993) на все том же NES. Количество инноваций равнялось нулю, просто каждый раз мы получали новую вариацию на тему противостояния двух профессоров с восемью новыми боссами. Ну разве что можно упомянуть наличие в шестой части фальшивых боссов. Пред-

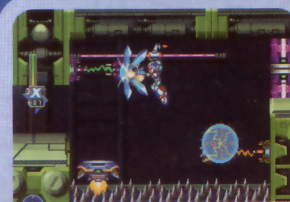
Причина непопулярности героя в России довольно-таки проста — нарочитая детскость игр, в которой всегда и обвиняли приставки.



Mega Man X



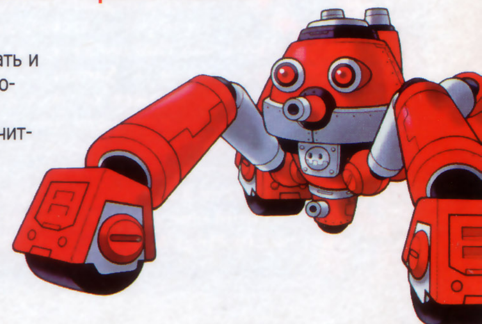
Mega Man X3



Mega Man X4

Mega Man X5

Серия X знаменита не только неплохой картинкой, но и вторым играбельным героем.

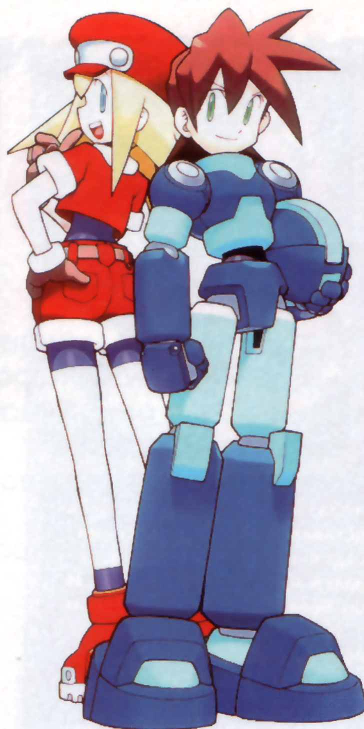


Перед вами экран выбора очередного уровня игры.

ставьте себе: с огромным трудом убивает гигантского робота, а уровень-то все еще не пройден!

Вторжение же на территорию SNES сразу ознаменовалось созданием новой серии — **Mega Man X** (1994). Но и оригинал не был забыт: еще через год **MM7** демонстрирует миру, насколько хорошо программисты Capcom научились работать с железом SNES. Впрочем, кроме графики и музыки ничего реально нового введено не было — разработчики придерживались уже устаревающей идеологии 8-битных Action/Platform, хотя каноны жанра на 16-битках определялись мирными Sonic, Mario и Donkey Kong. Еще больше консерватизм серии подчеркивает **MM8** (**1997, PSX/Saturn**). Несмотря на все анимешные видеоролики, озвучку и большое количество качественного арта, это все тот же **Mega Man**. Разве что скорость увеличена настолько, что иногда игровой процесс напоминает таковой у аркадного шутера. **Mega Man 8** стал отличным примером того, что далеко не все разработчики увлеклись переводом своих игр в 3D, что хорошие двумерные игры не просто возможны, но они будут появляться и в будущем. Жаль лишь, что эту замечательную игру сильно испортила локализация: песню на заставке попросту вырезали, а озвучку перевели на уровне "для малых детишек".

Как же ввести в серию что-то новое, одновременно сохранив старых поклонников? Разумеется, основав новую серию! **Mega Man X 1-2**, вышедшие на SNES в

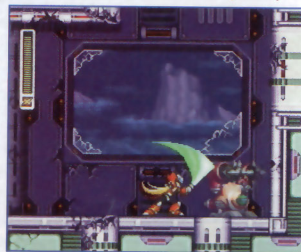


1994 году, подтвердили верность таких идей. Итак, на свете нет уже двух вечно противостоящих профессоров, однако Dr. Light успел сконструировать более совершенную модель защитника справедливости. Новый герой получил способность отталкиваться от стен, благодаря чему появилась возможность прыжками подниматься по вертикальным поверхностям. Кроме того, при наличии особого шлема он мог пробивать некоторые преграды, и в дальнейшем идея модификации героя активно эксплуатировалась (магнитные ботинки, особая броня...). Налицо сдвиг в сторону классических платформеров. Наконец, именно в X появился еще один персонаж —

Mega Man 8 стал отличным примером того, что далеко не все разработчики увлеклись переводом своих игр в 3D, что хорошие двумерные игры не просто возможны, но они будут появляться и в будущем.

Zero, которым начиная с 3-ей части можно управлять. И если главный герой получает от боссов оружие, то Zero заимствует спецприемы.

На PlayStation и Saturn первой игрой о Mega Man стал именно **MMX3** (1995), разрабатывавшийся изначально для SNES. Именно поэтому версии для 32-биток отличались не только наличием роликов, но и ужасно долгим временем загрузок уровней. Четвертая (1997), пятая (2001) и шестая (2002) ча-



Главной особенностью Zero стал его джедайский меч.

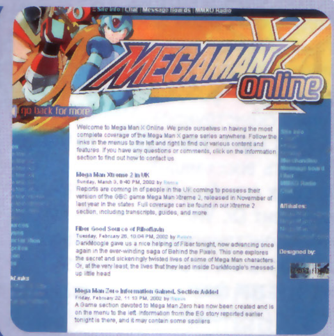
сти представляли собой уже "нормальные" двумерные игры для 32-биток, хотя и несколько запоздавшие. Вполне возможно, что на PS one увидит свет и **MMX7** или **MM9**, т.к. со смертью Dreamcast исчезла последняя платформа, где уместны двумерные игры (не считая, разумеется, GBA).

Все же не стоит бояться и того, что столп 2D action/platform будет переведен в 3D — ведь это и так уже произошло. Capcom не стал менять идеологию старой серии, создав вместо нее новую — **MegaMan Legends** (1998). Помимо добавления третьего измерения игру превратили в Action/RPG, типа Alundra 2. Исследование подземелий, поиск сокровищ, разборки с боссами плюс общение с мирными жителями и логические загадки — вот чем стал трехмерный Mega Man. Однако ни переизданный под именем **Mega Man 64** (2001) на Nintendo 64, ни продолжения **The Misadventures of Tron Bonne** (2000) и **Mega Man Legends 2** (2000) так и не добились известности. Мир Mega Man просто не годится для реализации конкурентоспособного сюжета. Другой подход к RPG используется в **Mega Man Battle Network** (GBA, 2001): геймер управляет мальчиком, на виртуальном компьютере которого запускается игрушка/программа с участием Mega Man. Конечно же, спасать сеть от злобных вирусов — штука интересная, но ни о какой проработке характеров героев говорить опять нельзя. Может быть, на PlayStation 2 мы увидим-таки новую серию, где Capcom умудрится создать невозможное — **Mega Man RPG** — или хотя бы наконец-то изменить графику на более современную?

И вернемся к началу нашего разговора. Причина непопулярности героя в России довольно-таки проста — нарочитая детскость игр. Но если в других случаях это хоть как-то компенсируется, то Mega Man оказывается именно тем, чем кажется на первый взгляд. Sonic и Mario — игры для всей семьи, а вот аудитория Mega Man в России, к сожалению, предпочитает кровавые боевики. Вместо них **Mega Man** покупают закоснелые любители двумерной графики двадцати лет от роду.

Константин Говорун

Интернет



А если вы серьезно заинтересовались серией Mega Man или вам нужно узнать некие подробности по той или иной серии, то все это вы можете узнать на множестве фанатских сайтов, посвященных игре. Очень достойными нам показались http://www.mmhp.net/ и http://www.mega-man-x.com/, но в принципе вы можете получить гораздо более обширный список, если наберете фразу Mega Man в любой поисковой системе, например www.yahoo.com.



Плагиат или нет?

Еще с первого знакомства с серией Mega Man я обратил внимание на невероятное сходство этого capcom'овского героя с другим известным персонажем – Samus Aran из серии Metroid от Nintendo. Схожее оружие в правой руке, кибер-костюм (пусть и разного цвета) и масса суперспособностей. Кто у кого перенял идею сейчас сказать сложно, однако один исторический факт все же склоняет чашу весов в сторону Nintendo. Дело в том что первый Metroid еще для Nes появился на год раньше первой части Mega Man'a, т.е. в 1986 году.



Mega Man X6

Если вы видели хоть одну из игр серий Mega Man или Mega Man X, то можете считать, что и Mega Man X6 вам знаком. Новые уровни, чуть-чуть подтянутая графика и немного оригинальных нововведений - вот чем всегда остается новый Mega Man.





Жанр: action
Издатель/Разработчик: Capcom
Количество игроков: 1
Альтернатива: Mega Man X5, Strider 2





Falcon Armor в действии — Mega Man парит над землей.

Общая структура прохождения также осталась прежней: выбираете уровень, проходите его, убиваете босса, получаете его оружие, выбираете следующий уровень... И так восемь раз. Однако учтите, что боссы выбираются случайным образом, поэтому логика при выборе порядка прохождения не требуется. Разумеется, начинается игра с небольшого ознакомительного уровня, в конце которого вас поджидает парочка боссов. Здесь же сосредоточена и большая часть сюжета.
Реальным нововведением можно счесть лишь то, что Capcom называет Nightmare System. Заключается эта система в том, что от ваших действий на одном уровне зависит внешний вид другого, а также доступность определенных областей и подборка врагов. Кроме того, сами уровни частично генерируются случайным образом, что в сумме резко увеличивает ценность повторного прохождения игры. По крайней мере мне было интересно взглянуть на новую версию Inami Temple - нормальные кислотные дожди ранее я видел лишь в древнем Zen Intergalactic Ninja.
Что касается ценности первого прохождения, то вопрос этот достаточно спорен. Все зависит от того, любите (и умеете!) ли вы играть в двумерные игры. Никаких проблем с камерой и ориентацией нет, но зато прыжки по платформам над пропастью для многих новичков могут оказаться фатальными. То же самое и с боссами: одним они кажутся легкими, другим - невообразимо сложными. А ведь схема их убиения проста: изучаем последовательность действий, уворачиваемся от атак, в промежутках стреляем из имеющегося оружия. Многие призы могут показаться непонятными, но, на самом деле, прелесть платформеров во многом и заключается в изучении уровней, врагов... и доступных видов оружия и экипировки. Куда приятнее самому понять, когда и почему стоит одевать Falcon Armor, Blade Armor или Shadow Armor, а также разобраться в том, что Shock Buffer является для Zero тем же, чем броня для Mega Man'a. Что, вам кажется, что Zero погиб в прошлой части? Упс, молчу-молчу.
Также очень интересная штука произошла с переводом игры на английский. Когда Capcom USA сообщила о том, что будет сохранена оригинальная японская озвучка, фанаты серии пришли в восторг. Однако далеко не всегда субтитры - есть идеальный вариант перевода. Похоже, что Capcom USA отнюдь не хотела сделать как лучше - просто выделенных на локализацию денег хватило лишь на небрежный перевод текстов с японского, а расходы на актеров вообще не влезли в бюджет. Грамматические ошибки - вещь просто недопустимая, однако они имеют место. Позор!
Но если отвлечься от текстов, то восприниматься игра будет значительно лучше. Большие и качественные спрайты героев, яркие и оригинальные уровни, впечатляющие спецэффекты лишний раз доказывают, что серия жива. Жаль лишь, что Mega Man так и не обзавелся толковыми конкурентами - я бы с удовольствием взглянул на схожую по стилю, но другую по механике игру.

Константин Говорун





К шестой части Mega Man наконец-то добрался до оружия Zero.

Nightmare System заключается в том, что от ваших действий зависит внешний вид следующих уровней, а также доступность определенных областей и подборка врагов.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Отличный подарок владельцам PS one, но многие его не оценят.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игрокам, знакомым с Metal Slug, X6 должен прийтись по вкусу. А интересное решение с Nightmare System только повысит интерес к проекту.

E.T. The Extra-Terrestrial Interplanetary Mission



Бытует мнение, что якобы лучшие игры для приставки выходят на закате ее жизни. В принципе так оно и есть, но вместе с ними рынок буквально захлестывает волна проектов, которые и играми то назвать нельзя. Позвольте доказать вам это на примере одной из таких «новинок» для PlayStation.

Жанр: action/puzzle
Издатель/Разработчик: Ubi Soft/NewKidCo
Количество игроков: 1
Альтернатива: ???





Итак, перед нами E.T. The Extra-Terrestrial Interplanetary Mission (далее E.T.). Те, кто хорошо знаком с голливудским кинематографом, сразу вспомнят одноименный фильм, снятый Стивеном Спилбергом (Steven Spielberg) в 82-ом году. Лента была номинирована во множестве категорий, получила немалое количество наград за спецэффекты и музыку и стала своеобразной вехой в карьере знаменитого режиссера. Разработчики из NewKidCo тоже поставили своеобразный рекорд. Если бы существовал чарт самых худших игр для PSX, их творение бы удерживало там твердые позиции. Из фильма они позаимствовали лишь название и главного героя - доброго инопланетянина. Все остальное - плод их бурной фантазии.

Вы, в роли межгалактического ботаника по имени E.T., путешествуйте по планетам и лечите цветочки. На деле это гуманное занятие оказывается опаснейшей авантюрой, поскольку, исцеляя растения, вы вынуждены отбиваться от агрессивных представителей местной фауны. Главный герой владеет несколькими навыками: он способен лечить прикосновением, пускать смертельные ультразвуковые волны и передвигать предметы при помощи телекинеза. Все это необходимо для решения несложных головоломок, типа "возьми предмет, поставь на кнопку, и откроется дверь". Цель каждого этапа – найти знак с собственным изображением, что перенесет вас в следующий уровень. Но сделать это не всегда легко из-за резко увеличивающегося уже со второй планеты уровня сложности и нескольких серьезных багов игры. Как бы вам описать графику? Коричневый шкафчик с водруженной сверху настольной лампой вместе образуют модель E.T. Ландшафт представляет собой изометрическую плоскость, уставленную деталями детского конструктора для дошкольного возраста.



Обычно медлительный E.T. может резво бегать. На старших уровнях это станет нормой.

> Вы, в роли межгалактического ботаника по имени E.T., путешествуйте по планетам и лечите цветочки.



Музыки нет, и слава Богу. Зато есть звуковые эффекты: щебетание птиц не прекращается ни на секунду, а истошный стон главного героя, подбирающего предмет, долго будет сниться вам в кошмарах.

Возникает логичный вопрос: как можно было сделать такую игру? Дело в том что E.T. давным-давно стала первым провалом в игровой индустрии, когда чуть ли не весь тираж картриджей (около миллиона) для Atari был закопан в пустыне. С тех пор лицензия на игры по знаменитому фильму раздают чуть ли не даром, но похоже какой-то черный рок висит над этим названием. Хочется верить, что хоть на PS2 игру ждет успех, поскольку занимаются им уже другие разработчики.

Mac Fank



Простейшая головоломка с перемещением предметов при помощи телекинеза.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Игра, убогая во всех отношениях - начиная от графики и звука и заканчивая геймплеем.

ОЦЕНКА

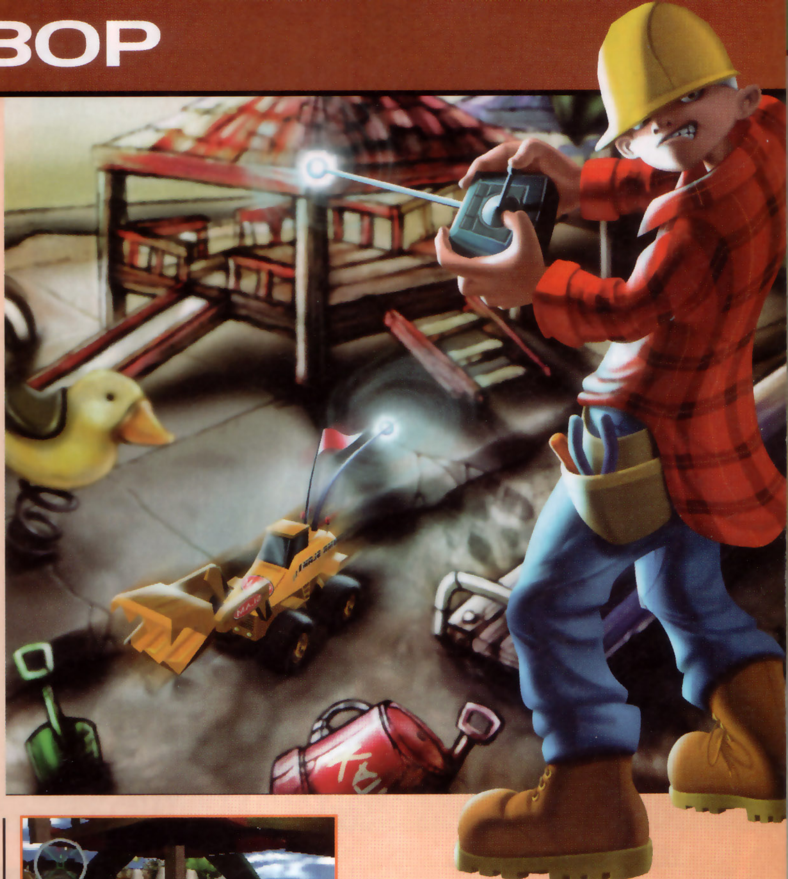
ГРАФИКА	4
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

4.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Похоже, в игровом мире E.T. действительно не везет. Я так вообще не могу понять, как в XXI веке можно делать такие игры, может и правда, судьба...

Twisted Metal Small Brawl



О том, что команда Incog Inc. (ранее Incognito) планирует сделать своеобразный "детский" вариант автомобильного боевика, было известно еще до появления Twisted Metal Black (PS2). С самого начала Twisted Metal Small Brawl (далее TMSB) воспринимался скорее как дань уважения PSX, нежели как серьезная задумка. Тем не менее, от основоположников серии ждали качественный продукт, а получили... Впрочем, не будем забегать вперед.

Жанр: action
Издатель/Разработчик: SCEI/Incog Inc.
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: RC Revenge, RC Revolt

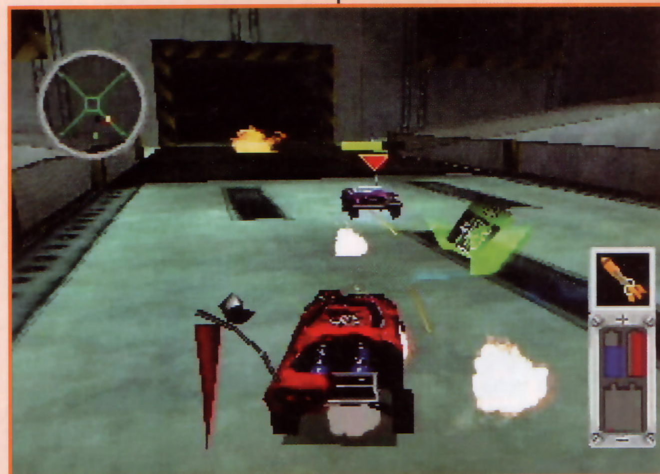


Как вы, вероятно, знаете, сражаются в игре не настоящие машины, а радиоуправляемые автомобильчики. Рулят ими, разумеется, не взрослые дяди, а малолетние маньяки, подавляющее большинство которых знакомо нам по предыдущим частям "Искореженного Металла": Sweet Tooth, Warthog, Mr. Grim, Shadow и другие. Оказывается, когда-то все они учились в одной школе, где терпели издевательства матерого хулигана Калипсо (Calypso). Переполнив чашу общественного терпения, он спровоцировал возникновение турнира, победитель которого получает право воплотить в жизнь одно свое желание.

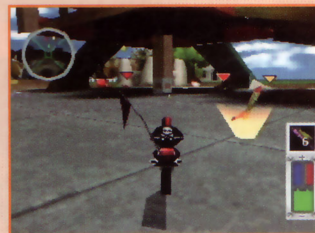
Всего набралось 16 претендентов на награду. Причем только 11 персонажей доступны с самого начала, остальные - секретные. Машинки отличаются друг от друга показателями брони, скорости, ускорения и управляемости. Кроме того, каждый герой обладает уникальным видом атаки - Special. Арсенал общедоступных средств уничтожения, как и раньше, состоит из оружия (ракет, бомб и так далее) и спецприемов вроде заморозки, которые выполняются с помощью хитрых комбинаций кнопок.



Говоря об управлении, нужно упомянуть, что игра использует переделанный движок Twisted Metal 2. Как и там, в TMSB нет ни намека на реалистичную физику, зато автомобили чутко реагируют на команды. Ну и, разумеется, ездить гораздо приятнее, держа в руках Dual Shock.



Некоторая оригинальность наблюдается в наборе режимов. Помимо стандартного турнира и мультиплеера появилась новая строка - Endurance. Здесь вам предстоит за один раз победить как можно большее количество возникающих по очереди врагов. Именно таким образом открываются секретные арены.



Знакомые силуэты уменьшенны в 10 раз, о чем не дает забыть великанский окружающий мир.

Места сражений спланированы довольно неплохо: как правило, они состоят из нескольких ярусов, что увеличивает динамику происходящего. Невысокая степень разрушаемости окружающей среды отчасти компенсируется массивными двигающимися объектами вроде газонокосилки на футбольном поле или прессов на мясоперерабатывающем заводе.

К сожалению, внешний вид как ландшафтов, так и самих машин не внушает энтузиазма. Дефицит полигонов, искажающиеся текстуры и отсутствие всяких эффектов освещения (о бликах я и не заикаюсь) заставляют воспринимать графику как своего рода тест на выносливость. Притом, что геймплей не несет в себе практически никаких свежих решений, именно визуальные качества могли бы вытянуть игру. На деле же мы столкнулись с откровенной халтурой. Разработчики подошли к проекту крайне несерьезно, ограничившись недобросовестным клонированием собственных идей. Скорее всего, ставка была сделана на закоренелых фанатов и не столь взыскательную юную аудиторию. Тем не менее, скрестим пальцы, чтобы подобный опыт больше не повторился.

Mac Fank

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

TM Small Brawl можно было бы назвать полным провалом, если бы проект имел хоть какие-то амбиции.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



СЛОВО РЕДАКТОРА

Бедненькая картинка, странная концепция. Уж лучше поиграть в оригиналы Twisted Metal или RC Revolt.

Popstar Maker



Честно говоря, я прямо-таки не знаю, с какими мерками подходить к Popstar Maker. Концепция игры достаточно близка к тому, что мы привыкли называть громким словом “неординарный”. По большому счету, у нас перед глазами находится продукт, альтернативу которому на той же PS one найти просто нельзя. При этом Popstar Maker откровенно производит впечатление эдакой слепленной на скорую руку поделки, но поделки очень своеобразной: непритязательной, незамысловатой, но, тем не менее, увлекательной.

Жанр: simulation
Издатель/Разработчик: Eidos/Krisalis
Количество игроков: 1
Альтернатива: LMA Manager 2002, MTV Music Generator





Вот эти клоуны на самом деле ни много, ни мало, а поп-звезды.

Условности

Прошу вас обратить внимание на оценку в строчке “Графика”. Не принимайте ее близко к сердцу — это условность. Если у вас есть соображения, каким образом нам выставлять баллы за визуальное оформление игр, которые на 95% состоят из менюшек и всевозможных таблиц, то хватайтесь за письменные принадлежности. Нам это действительно интересно. Но на этом условности не заканчиваются. Как я уже заметил, Popstar Maker увлекает нас в развеселое путешествие по строчкам с буковками и столбцам с циферками. Соответственно, у нас появляется просто невероятный простор для описания игрового управления. Единственное, о чем целесообразно здесь рассуждать, так это об удобстве навигации по пресловутым менюшкам. Причем все рассуждения при желании можно уместить в одной фразе или даже в одном слове. Завершая текущий блок статьи, могу еще упомянуть, что игровой процесс Popstar Maker тоже достаточно условен. Вот так-то.



Если звезды зажигают, значит, это кому-то выгодно

Конвейер по производству доморощенных поп-звезд — очень интересная штука. В Popstar Maker — интересная вдвойне. Ваша цель как персонажа, сочетающего в себе черты менеджера, художественного руководителя ансамбля песни и пляски, а также, так сказать, бога, ни много, ни мало, а обеспечить “global stardom” (это цитата от шутников из Eidos) вашим подопечным. Под “global stardom” разработчики понимают достижение первых мест во всех поп-чартах на всех рынках сбыта вашей музыкальной продукции.

От выбора стартовой локации... пардон, территории, на которой вы начнете свою деятельность (всенепременнейше невероятно кипучую), зависит, надо сказать, немало. Я бы даже заметил, что не просто немало, а прямо-таки даже много. Штаты, например, — самый большой музыкальный рынок, и там, как нам демонстрируют создатели Popstar Maker, больше всего шансов на хоть какой-то успех. В Старом Свете вероятность провала явно повыше. Так что при недостаточном опыте, небольшой криворукости или склонности к сомнительным авантюрам вы имеете ценную возможность почувствовать себя банкротом и оказаться отстраненным от деятельности, связанной с созданным вами проектом. Останется только тешить себя мыслью, что без вашего руководства наши дорогие недозвезды совсем опустятся, дружно сопьются, а харизматичный лидер-вокалист закончит свои дни под забором какого-нибудь провинциального городка.

Создавая свой проект, вы можете набрать в него от одного до пяти потенциальных поп-старов.

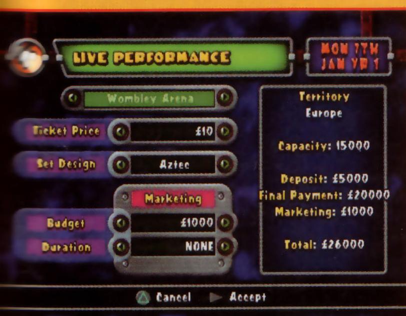
Плати

К вопросу о харизматичных лидерах-вокалистах и развеселых подтанцовчиках-подпевалах. Создавая свой проект, вы можете набрать в него от одного до пяти потенциальных поп-старов. У каждого есть свои характеристики, причем зачастую человек, который способен более-менее прилично петь только под дулом пистолета, имеет неплохие танцевальные умения. То есть состав нужно набирать сбалансированный. Характеристики также подлежат доводке на тренировках-репетициях. За это, правда, нужно платить, но совсем немного. Главное же — подбор музыкального материала для вашего коллектива, запись и дальнейший выпуск альбомов и синглов через лейбл, с которым вы заключили контракт. Ну и поконцертировать, конечно, можно. А еще пора привыкнуть, что абсолютно все нужно подвергать банальной раскрутке. Готовьте ваши денежки.

Музыкальный редактор - донельзя занятная штука. Честно.







В начале карьеры лучше не увлекаться живыми выступлениями.

Теперь чуток подробнее. "Подбор музыкального материала" — дело весьма своеобразное. Копаться со стилистикой и тому подобными радостями вам по ряду причин (лень разработчиков, например) не придется. Мы ограничиваемся закупкой песен у авторов или же своими силами сочиняем хиты на все времена. Сочинительством приходится заниматься в неком подобии музыкального редактора, где из набора звуков вы можете наваять нечто напоминающее вокально-инструментальную композицию. С помощью какого-то алгоритма игра определяет, насколько добросовестно сделана ваша песенка, а потому с закрытыми глазами нашлепать набор звуков и выдавать это за новый хит проблематично. Сингл с подобным материалом наверняка провалится, хотя "забивать" место на альбоме таким образом вполне реально. Композиции собственного разлива также интересны тем, что их можно слушать во время концертов вашего поп-бэнда. Ну и, соответственно, наблюдать за поведением ваших подопечных на сцене. Надо заметить, это зрелище не для слабонервных. Вставки с танцульками трехмерных моделей настолько убоги, что "пятак" в строчке "Графика" Popstar Maker у меня получил с ходу.

Успех вашего проекта в первую очередь зависит от того, сколько денег вы готовы вложить в промоушн. Ну и от звукозаписывающей компании, естественно. Плюс не забывайте о прессе и телевидении. Как только вы немного раскрутитесь, зазывать вас на всякие телешоу будут чуть ли не ежедневно.

Веселое безобразие

Такая уж игра Popstar Maker, что в ней полно интересных казусов. Я, например, с трудом понимаю, как группа, чей альбом находится на высокой позиции в национальном чарте, способна собирать концертах по две сотни человек. Причем даже при более-менее нормальной раскрутке перфоманса. Это что-то из области антинаучной фантастики.

Вообще, серьезно над Popstar Maker явно никто не работал. Если вы ждете глубокого, вдумчивого продукта, то можете ждать и дальше. Popstar Maker прост, причем иногда прост до безобразия.

Тут-то к нам и подкрадывается самое неожиданное и удивительное. Играть в Popstar Maker интересно. Несмотря на все многочисленные "но".

Александр Щербаков

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Незамысловатый продукт класса менеджеров: простой, ненавороченный, слабо проработанный, но почему-то интересный. Возможно, из-за своей тематики.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Popstar Maker - проект достаточно посредственный, но ничего подобного на PS one просто нет. Этим-то он и привлек наше внимание.

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

C.J.C.

Как правило, в rpg главным является сюжет, а сражения с врагами зачастую только раздражают, особенно если они происходят случайным образом. Хотя надо признать, что из этого правила есть очень приятные исключения — когда играешь ради сражений и битв, а сюжет превращается в легкий и необременительный довесок, являющийся данью жанру. К таким играм относятся FF Tactics, Vandal Hearts и героиня нашего сегодняшнего рассказа — Hoshigami.

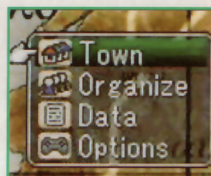
БОЕВАЯ СИСТЕМА

Основа основ, без чего не может обойтись ни одна ролевая игра, особенно если учесть, что **Hoshigami** относится к жанру **RPG/strategy**. И хорошее знание именно этой части в большинстве случаев гарантирует успешное прохождение игры.

Для начала взглянем на глобальную карту, которая будет возникать перед вашим взором после каждой битвы. Все перемещения будут происходить строго по дорогам, от города к городу, с редкими сражениями посредине пути. Те места или населенные пункты, в которых вам предстоит повстречать врагов, отмечены красным цветом. Во время пребывания на глобальной карте вам доступны следующие пункты меню:



Town Shop — покупка провизии, оружия и брони.
Coin — здесь можно купить, продать монеты и печати для них, а также поставить гравировку.
Recruitment — наем воинов для вашего отряда.
Temple – храм всех шести божеств, где герой может выучить навыки и сменить покровителя.
Equipment — проверка или изменение экипировки вашего героя.
Skill — установка навыков, которые выучил герой.
Coin — экипировка монетами.
Item — проверка или применение вещей.
Status — просмотр статуса любого персонажа.
Data — позволяет сохранить или загрузить ранее сохраненный файл.



Ну а теперь подошла очередь рассказа о самих боях, которые являются в этой игре самым интересным. Бои будут проходить на небольшом участке земли с очень разнообразным ландшафтом, поделенным на квадраты. Именно по этим квадратам придется перемещаться персонажам. Каждый квадрат, в свою очередь, имеет определенную характеристику, которая зависит от типа поверхности. Если это, например, вода, то применение огненной магии не принесет ощутимого результата, а эффект понизится больше чем вполовину. Перед началом сражения необходимо распределить персонажей, выбранных из общей команды, по выделенным для этого квадратам. Их общее количество не должно превышать семь человек. После этого начнется битва, и первым делом вы столкнетесь с боевым меню:

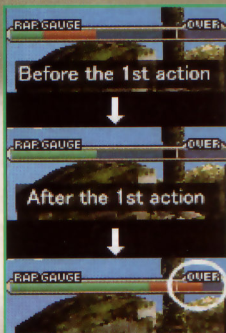
Move — позволяет перемещаться персонажу по карте. Зона, в пределах которой можно сделать ход, будет выделена синим цветом.
Attack — физическая атака экипированным оружием.
Item — использование предметов, которые у вас припасены.
CF — то, что заменило магию. Применение монет (**coin**), которыми предварительно надо было экипировать персонажа.
Status — просмотр статуса героя, который в данный момент совершает ход.
End — завершение хода, при этом существует выбор между обороной (**Defend**) или режимом ожидания (**Session Wait**). Про оборону лишних слов говорить не требуется, а **SW** мы подробно рассмотрим ниже.

Второй частью, составляющей боевую систему, будет — только не пугайтесь этой аббревиатуры — **RAP GAUGE**. Что на самом деле скрыто за ней, совсем безобидно — **Ready for Action Points**. Но, несмотря на всю безобидность названия, **RAP** будут вашими главными врагами. Дело в том, что каждому персонажу на ход выделено определенное количество очков действия (**Action Points**). Как только они закончатся, вам придется завер-

УПРАВЛЕНИЕ

Крестовина — управление персонажем, навигация в меню.

START — пауза, пропуск диалогов.
SELECT — вызов меню статуса и различных справочных меню.
■ — показывает зону атаки персонажа.
● — кнопка отмены. Во время боя показывает зону перемещения персонажа.
✕ — подтверждает действие.
▲ — во время боя демонстрирует атакующее меню. В остальном обеспечивает доступ ко множеству менюшек, в зависимости от дислокации персонажа.
L1 — показывает всех врагов, окрасив их при этом в красный цвет.
R1 — показывает очередность хода всех персонажей.
L2, R2 — вращает камеру обзора.



шать ход. Поэтому пока шкала не переползла через черту (**OVER**), необходимо дойти до врага и нанести ему тяжкие физические повреждения. Причем при пересечении черты у персонажа еще останутся силы на атаку, а вот на перемещение — уже нет.

При физической атаке вы можете регулировать силу удара. Выполняется это при помощи шкалы, которая будет заполняться слева направо. Чем больше она заполнится, до того как вы нажмете кнопку удара, тем сильнее он будет. А если удастся остановиться в зоне **critical**, персонаж выполнит максимально мощный удар. Но есть и еще один вариант удара. Во время заполнения шкалы нажмите на (△) — от этого на шкале появится зона **shoot**. И если остановить заполнение шкалы в ней, персонаж выполнит слабый удар, но зато отбросит врага от себя. Это умение



необходимо для получения ценных призов. Как? Смотрите раздел **Attack Session**.

Еще стоит отметить **Queue Indicator**, имеющий вид множества голов, выстроенных в одну линию. Это показатель очередности ходов всех персонажей. Он также связан с **RAP GAUGE**. Чем больше при совершении хода было потрачено очков действия, тем дольше придется персонажу дожидаться своей очереди для совершения нового хода.

Как ни странно, но это все. Все остальное, что может составить хоть какую-нибудь ценность, отправилось в полезные советы.

МАГИЯ

Теперь, разобравшись с основными правилами ведения боя, самое время обратить внимание на то, как здесь обстоит дело с магией. А обстоит оно не совсем обычно, так как магия в чистом виде здесь практически отсутствует. Нет ни заклинаний, ни магической маны (**MP**). Все заменили монеты (**coin**). И для того чтобы любой герой имел возможность применить магическое заклинание, то есть использовать монету, необходимо сначала его экипировать этими самыми **coin**. Каждая монетка несет в себе только один вид заклинания (**Coinfeigm**) и некоторое количество **CP** (**Coinfeigm Point**), которые являются аналогией **MP** из других rpg. Причем у каждой монеты оно строго индивидуальное. Кроме того, каждая монетка обладает рядом характеристик, на которые также следует обращать внимание при ее использовании.

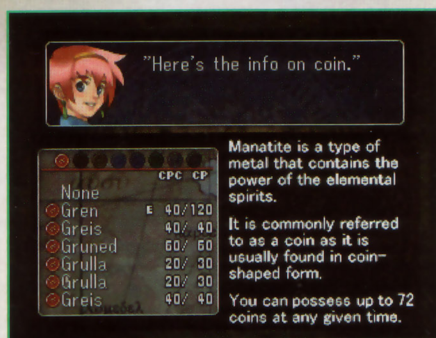
CP (**Maximum Coinfeigm Points**) — это максимальное количество **CP**, которым обладает монета. Именно они будут тратиться при использовании монеты. Во время боя **CP** будут восстанавливаться, но до того медленно, что практической пользы от этого мало.

CPC (**Coinfeigm Point Cost**) — показывает количество **CP**, которые будут затрачены на применение магии у монеты.

RC (**RAP Cost**) — как и любое действие, применение монеты тоже отнимает некоторую часть RAP-линейки. Сколько именно это будет, показывает данная характеристика.

RNG (**Range of the CF**) — определяет зону, в пределах которой может действовать данная монета.

AOE (**Area of Effect**) – указывает, как именно подействует магия. Единица обозначает, что магия подействует только на одного персонажа. Пятерка говорит о том, что магия затронет и тех персонажей, которые будут находиться рядом с тем, на которого направлена магия.



SR (**Success Rate**) — показывает уровень успешного применения монет. Этот показатель имеется не у всех монет.

POT (**Potency**) — относится только к лечащим и монетам элементов. Чем больше **POT**, тем эффективней будет действие заклинания.

Еще одним важным пунктом в рассказе о монетах являются так называемые гравировки (**seals**), которые можно наносить на монеты. Попадают в ваш вещевой мешок они после шопинга или как призы по окончанию битвы. На монету можно наносить одну гравировку или две одновременно, сочетая в последнем случае обе гравировки. В зависимости от того, какая гравировка была применена, изменяются характеристики монеты. Изменяются они как в лучшую, так и в худшую сторону. Для того чтобы подобрать самый оптимальный вариант, придется потратить очень много времени. Но, как говорится, игра стоит свеч. Хотя есть один совет. Для начала отметим, что монеты делятся на три большие группы: элементарные, белые и черные. Элементарные делятся, в свою очередь, на две подгруппы. Их состав таков: **Gote**, **Sonova**, **Zeneth** и **Amu**, **Ema**, **Kashis**. Каждая гравировка также соответствует одному из божеств. Красные соответствуют Amu, синие — **Zeneth'у** и так далее. "Соединяя" монеты и гравировки, относящиеся к одному и тому же божеству (или входящие в одну подгруппу), можно повышать характеристики монеты. Про белые и черные монеты пока ничего неизвестно.

ЯЗЫЧЕСКАЯ РЕЛИГИЯ

Этот раздел можно считать своеобразным продолжением рассказа о магии, так как здесь будут описаны вещи, неподвластные человеку:). Поговорим мы о божествах, которым поклоняются герои игры. Это духи природы, олицетворяющие шесть стихий. Каждый персонаж может поклоняться одному из божеств, извлекая из этого огромную выгоду. Выгода измеряется не деньгами или здоровьем, а навыками (**skill**), которые можно разучить. Чтобы выучить их, герой должен развить уровень божества (**DEV level**). Это похоже на прокачку персонажа — даже очки **EXP** и **DEV** герой получает одновременно. Развив своего покровителя до необходимого уровня, посетите храм, где удастся выучить любой из доступных скиллов. При этом не забывайте, что герой может выбирать, кому из богов поклоняться, то есть в любой момент вы можете изменить свои пристрастия в религии. При этом вы получите доступ к новым навыкам. Ну а теперь несколько слов о самих божествах.



Amu — дух огня, символизирующий силу и власть. Покровительствует воинам, которые используют мечи, и, наоборот, плохо относится к лучникам и солдатам с "утренней звездой". Оппозиционно настроен к **Gote** и **Kashis**.



Ema — дух земли, которая символизирует ум. Связать себя с **Ema** лучше героям, которые применяют в качестве оружия кольца. Неблагосклонно относится к воинам с секирами и терпеть не может **Amu** и **Sonova**.



Sonova — дух силы, символизирующий жизнь. Поклоняющиеся **Sonova** хорошо владеют секирой. Воинам, вооруженным ножом и бумерангом, лучше поискать себе другого покровителя. Вечно не ладит с **Gote** и **Kashis**.



Zeneth — дух воды, символизирует удачу. Те, кто ей поклоняются, очень опытны в обращении с копьем. Однако мечнику лучше не поклоняться этому духу. **Zeneth** оппозиционно настроен в отношении **Amu** и **Sonova**.



Gote — дух молнии, является символом мудрости. К этому духу лучше обратиться владельцам "утренней звезды" и лука, а вот использования кольца лучше избежать. Дух недолюбливает **Ema** и **Zeneth**.



Kashis — дух ветра, что символизирует скорость. Покровительствует воинам, использующим нож или бумеранг. Но плохо относится к воинам с копьем. Не дружит с **Ema** и **Zeneth**.

Теперь обратите внимание на диаграмму, которая расположена рядом. На нее в определенном порядке нанесены все шесть божеств. Это их зависимость друг от друга. Например, отсюда видно, что дух огня **Amu** сильнее духа воды **Zeneth**. Это получает практическое применение на поле битвы. Если персонаж, поклоняющийся духу огня, атакует персонажа, поклоняющегося воде, то он нанесет больше урона, чем



любому другому. А при обороне получит меньше повреждений.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ И ЕГО ПОКРОВИТЕЛЯ

Для того чтобы развить героя, вам необходимо зарабатывать очки опыта (**experience points**, или **EXP**). За каждые сто очков герой получает **+1** уровень. Божество, которому в данный момент поклоняется персонаж, развивается вместе с ним, но уже за очки веры (**devotional points**, или **DEV**). **EXP** вы будете получать за произведенную атаку или исцеление. Причем никто вам не запрещает лечить врагов или нападать на друзей. Иногда этим не стоит пренебрегать, так как на друзьях порой удается заработать намного больше чем на врагах. Подло, но действенно. Есть еще одна интересная закономерность. Как известно, все действующие лица на поле боя имеют свой уровень развития. И если вы будете нападать на противника, у которого уровень ниже, то и получите меньше **EXP**. За более развитого врага вам причитается большее количество очков. Примерная зависимость сведена в таблицу.

Разница в уровнях	Призовые EXP
меньше на 4 и более	1 EXP
меньше на 3	1,2 EXP
меньше на 2	2 EXP
меньше на 1	2-3-4 EXP
уровни равны	4-5-6 EXP
больше на 1	10-11 EXP
больше на 2	15-16 EXP
больше на 3	20-21 EXP
больше на 4 и более	25 EXP

Нужно отметить, что за убийство противника начисляют больше **EXP**, чем просто за атаку.

Получение **DEV** похоже на зарабатывание очков опыта. То есть так же нападайте на врагов с более высоким уровнем развития, и вы получите больше **DEV'ов**. Кроме того, как вы помните, все персонажи игры поклоняются божествам. Так вот, напав на врага, у которого в покровителях более слабое божество, нежели ваше, получите большее количество **DEV**. Кто кого слабее, написано ниже.

AMU —> GOTE —> EMA —> SONOVA —> KASHIS —> ZENETH —> AMU

Отрицательные статусы героев

Как и во многих **RPG**, в **Hoshigami** герои подвержены воздействию отрицательных статусов:

- Отравление (**Poisoning**) — под воздействием этого статуса герой будет неизбежно терять часть энергии через определенные промежутки времени.
- Ослепление (**Blinding**) — снижается мощность атаки.
- Неподвижность (**Immobility**) — персонаж теряет возможность передвигаться по полю боя.
- Страх (**Fear**) — герой не может атаковать противника и производить контратаку.
- Замешательство (**Confusion**) — вы потеряете управление над героем, который будет подвергнут воздействию этого эффекта. Вернуть контроль над ним можно, только атаковав персонажа.
- Сон (**Sleep**) — герой отправляется на беседу с Морфеем, поэтому не будет способен на какие-нибудь действия. Пробудить его поможет хороший пинок:).
- Утрата **CF** (**CF disability**) — герой не в состоянии применить монету.



ПРЕДМЕТЫ

На самом деле, в игре существует немного больше предметов. Но самыми главными являются лечебные снадобья и те, что избавляют от негативного статуса. Обратите внимание, что в игре напрочь отсутствует возможность воскрешать погибших героев. Отсюда вывод: героев воскрешать нельзя, а смерть главного персонажа приведет к необратимому **GAME OVER**.

Recover Seed — Восстанавливает 50 единиц энергии.
Цена: 500G
RAP COST: 40

Healing Fruit — Восстанавливает уже 100 HP.
Цена: 2000G
RAP COST: 40

Nut of Vigor — Восстанавливает 300 HP.
Цена: 5000G
RAP COST: 60

Blessed Fruit — Полностью восстанавливает энергию.
Цена: N/A
RAP COST: ????

Antidote — Исцеляет отравление.
Цена: 2000G
RAP COST: 60

Eyedrop — Лечит ослепление.
Цена: 700G
RAP COST: 40

Unbind — Исцеляет неподвижность.
Цена: 1000G
RAP COST: 40

Braven — Устраняет страх.
Цена: 1000G
RAP COST: 40

Sedative — Излечит от замешательства.
ЦЕНА: 2000G
RAP COST: 40

Awakener — Пробуждает от сна.
Цена: 1500G
RAP COST: 60

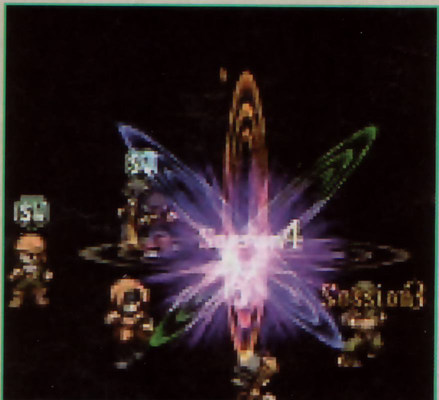
Refeigm — Вернет возможность использования **coins**.
Цена: 1500G
RAP COST: 60

ATTACK SESSION

Attack session является одной из идей авторов игры, решивших, что это будет интересно играющим. Чтобы не тратить лишних слов на объяснения, что это такое, скажу просто — сие есть комбо. Только вот оно специфическое, так как в ней задействовано сразу несколько членов вашего отряда. Как минимум это могут быть двое, в идеале же — все семеро. Для того чтобы выполнить эту комбо-серию, надо обязательно соблюсти ряд условий. Для начала герои должны располо-



житься некой цепочкой, чтобы между ними был только один квадрат поля. Предыдущий герой должен смотреть в сторону своего партнера. Враг, которого вы хотите «использовать», должен находиться между первым и вторым героем. Все персонажи, которые замешаны в этом деле, начиная с первого и до последнего, должны находиться в состоянии **Session Wait**. Теперь наступает главный момент. Самый первый персонаж применяет shoot, отчего враг отлетает ко второму. Второй отпасовывает врага в ту сторо-



ну, куда смотрел, то есть к третьему. И так по цепочке до конца. Выполнение этой комбо-серии обеспечивает вас ценными подарками, которые не купишь в магазине. И чем больше членов вашей команды участвовало в действе, тем лучше приз. Но сделать хотя бы короткую комбо-серию с тремя персонажами очень сложно.

ОРУЖИЕ

В **Hoshigami** имеется всего-навсего восемь видов оружия. Но вся прелесть заключается в беспрепятственной экипировке оружия любому персонажу. Оружие отличается не только мощью, дистанцией атаки, но и зависимостью от одного из шести духов природы. Об этом подробней смотрите в разделе "Природные силы", а здесь будет дана краткая характеристика каждого вида оружия. И не забудьте, что многие экземплярчики обладают специальными возможностями.

1. Меч (**Sword**) — очень и очень мощное оружие. Действует на малую дистанцию и является основным оружием главного персонажа игры. **SWORD OF AMU** превратит вас в очень опасного противника.
2. Кинжал (**Dagger**) — уступает по мощности мечу, но зато выигрывает в малых затратах **RAP**. Лучшим из кинжалов является **KASHIS' WILL**.
3. Секира (**Axe**) — оружие варваров, отличается высокой силой удара, в чем соперничает даже с мечом. Лучшей секирой в игре является **SOUL REAPER**.
4. Копье (**Spear**) — обладает большим радиусом действия, чем все типы оружия, представленные до нее. Отнести его к мощному оружию нельзя, так как оно не обладает ни большой дистанцией поражения, ни убойной силой. Шедевром этого класса можно считать **BRIONAC**.
5. Кольцо (**Ring**) — никогда не знал, что кольцом можно драться, — это вам не кастет. Хотя слабая сила удара и малый радиус поражения (такой же, как и у меча) прекрасно компенсируются магическими характеристиками. Лучшим колечком считается **PROMISE RING**.
6. Утренняя звезда (**Morning Stars**) — красивое название совсем не соответствует этому ужасному оружию, обладающему наибольшей силой поражения. У оружия средняя дистанция атаки, но зато можно наносить урон сразу двум противникам. Фаворитом среди «звезд» является **GOTE'S ANGER**.
7. Бумеранг (**Boomerang**) — наконец дошли мы до оружия с огромным радиусом действия. Он может долететь до любой точки карты, но очень часто промахивается мимо цели. Метатель бумеранга должен находиться подальше от остальных героев, так как может их нечаянно задеть. Самым лучшим из бумерангов можно считать **KASHIS' BREATH**.
8. Лук (**Bow**) — очень и очень хорошее оружие во всех отношениях: большая мощность, широкая зона поражения, неплохая точность попадания. Рекомендую. И еще больше рекомендую **BOW OF GOTE**.

Башня испытаний (Tower of Trial)

Одной из основных проблем мира **Hoshigami**, которая будет вас злить на протяжении всей игры, будет неспособность воинов, только что вступивших в ваш отряд, вести активные боевые действия. Дело в том, что когда вы их нанимаете, они имеют первый уровень развития. Прокачаться во время сюжетных боев вам не удастся, так как бойцы погибнут быстро и без мучений. Настоящим спасением для вас станут башни, носящие название **Tower of Trial**. Всего вы встретите несколько таких башен, которые очень похожи друг на друга. Даже босс, который находится на последнем этаже каждой башни, всегда один и тот же. Посетить башню можно практически в любой момент игры. Но при этом придется смириться с одной несправедливостью.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Атакуйте неприятелей со спины — это уменьшит риск промаха (miss).
2. Воинов, вооруженных луком или бумерангом, размещайте на возвышенностях, что обеспечит им хорошую зону обстрела.
3. Постарайтесь нападать на одного врага несколькими героями.
4. Не забывайте, что ваше оружие может изменять статус врагов. Используйте это.
5. Перед каждой битвой запасайтесь максимальным количеством лечилок и монет.
6. Не держите всех своих персонажей рядом, дабы их не накрыли одним ударом.



Внутри невозможно сменить экипировку ваших героев и сохраниться. Сделать это можно, только выйдя из нее. В свою очередь, башни поделены на двадцать этажей, на каждом из которых вас с нетерпением ожидают враги. Победив их всех, вам предложат продолжить восхождение наверх или покинуть башню. Если вы ее покинете, то попадете на карту мира, где сможете наконец сохраниться. При следующем визите в башню вам предложат начать игру с этажа, кратного пяти, если вы его уже прошли. К примеру, вы покинули башню после восемнадцатого этажа, и в этом случае можно войти на первый, десятый или пятнадцатый этаж. Когда же вы подниметесь на последний этаж, называемый **TOPMOST FLOOR**, то познакомитесь с боссом **Zaji** и его многочисленной охраной. Победить его можно, только используя **Session Attack**. Дело это непростое, могу только посоветовать с самого начала избавиться от рядовых врагов.



Twisted Metal: Small Brawl

Уровень Shock Therapy
Убейте 10 противников в endurance mode, чтобы получить доступ к этому уровню.

Уровень Buster's Lanes
Убейте 20 противников в endurance mode, чтобы получить доступ к этому уровню.

Уровень Holiday Havoc
Убейте 30 противников в endurance mode, чтобы получить доступ к этому уровню.

Специальные атаки

Freeze: ▲, ▼, ▲
Shield: ▶ (2 раза), ▼ (2 раза)
Rear Fire: ◀, ▶, ▼, L2
Drop Mine: ▶, ◀, ▼
Jump: L1 + R1

Коды для GameShark

Бесконечные жизни
80160F8C 0003
Бесконечное здоровье
801504A0 04FB
Бесконечные Turbo
801504AC 03E8
Бесконечная Battery Attack Power
80151E88 2A30
Бесконечные Environment Weapon
80151EBC 0003
Бесконечные Homing Missile
80151EA4 0003
Бесконечный Napalm
80151EAC 0003
Бесконечные Power Missile
80151EB8 0003
Бесконечные Remote Drop Mine
80151EB4 0003
Бесконечные Ricochet Bomb
80151EB0 0003
Бесконечные Roman Candle
80151EA8 0003
Бесконечные Special Attack
80151E9C 0003
Бесконечные Fire Missile
80151EA0 0003

Megaman X6

X's Ultimate Armor
В главном меню нажмите Влево (3 раза), Вправо. Если код введен правильно, то вы услышите звуковой сигнал.

Dark Revived Hunter
В главном меню нажмите L1 (3 раза), R2. Если код введен правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Начните новую игру и найдите Revived Hunter.

Играть за Zero
Найдите Zero и сразитесь с ним. После того, как вы его победите, Zero присоединится к вам.

Легкая атака Zero
Нажимайте Attack + Dash, используя Zero.

Коды для GameShark

Бесконечные жизни
300CCF09 0063
Все Special Weapons
30097169 00FF
Все Sub Tanks
300CCF3B 0070
Бесконечная Giga Attack
80097148 0120
Бесконечный Ground Dash
80097152 0120
Бесконечный Guard Shell
80097156 0120
Бесконечный Ice Burst
8009714C 0120
Бесконечный Magma Blade
800971E 0120
Бесконечный Metal Anchor
80097150 0120
Бесконечный Meteor Rain
80097154 0120
Бесконечный Ray Arrow
80097158 0120
Бесконечный Yammar Option
8009714A 0120
Нажмите L1 + L2 для пополнения здоровья
D00CF922 FAFF
800970FC 2020
НАжмите L2 для невидимости
D00CF922 FEFF
80097118 0000
D00CF922 FEFF
80097144 00FF
Нажмите SELECT, что покинуть режим невидимости
D00CF922 FFFE
80097118 0000
D00CF922 FFFE
80097144 4000

Коды для спасения всех реплоидов:

Amazon Area
800CCFA8 2222
800CCFAA 2222
800CCFAC 2222
800CCFAE 2222
Central Museum
800CCFC8 2222
800CCFCA 2222
800CCFCC 2222
800CCFCE 2222
Inami Temple
800CCFD0 2222
800CCFD2 2222
800CCFD4 2222
800CCFD6 2222
Laser Institute
800CCFD8 2222
800CCFDA 2222
800CCFDC 2222
800CCFDE 2222
Magma Area
800CCFB8 2222
800CCFBA 2222
800CCFBC 2222
800CCFBE 2222
Northpole Area
800CCFB0 2222
800CCFB2 2222
800CCFB4 2222
800CCFB6 2222
Recycle Lab
800CCFC0 2222
800CCFC2 2222
800CCFC4 2222
800CCFC6 2222
Weapon Center
800CCFE0 2222
800CCFE2 2222
800CCFE4 2222
800CCFE6 2222

Twisted Metal 4

Бесконечные жизни для P1
8005A3C8 0004
Бесконечные жизни для P2
8005A438 0004
Бесконечные жизни для P3
8005A4A8 0004
Бесконечные жизни для P4
8005A518 0004
Бесконечные жизни для всех игроков
800373E2 2400
Бесконечное здоровье для P1
D01BBEFC 0010
801BBF00 0000
Бесконечное здоровье для P2
D01BBEFC 0010
801BBF00 0001
Бесконечное здоровье для всех игроков
D01BBF3C 3D29
801BBF42 2400
Бесконечные боеприпасы для всех игроков
D01B66B0 FFFF
801B66B6 2400
Бесконечное Turbo для всех игроков
D01B9708 FFEC
801B970E 2400
Бесконечный Special Meter для всех игроков
D01AE568 070C
801AE56E 2400
Rapid Fire для всех игроков
D01B4DA8 182B
801B4DAE 2400
Открыть всех персонажей
D005D810 0134
8007D458 1000
Бесконечное спецоружие
8004ECA0 0001
Все оружие с бесконечными боеприпасами
8004EC80 0001
Бесконечный Freeze
8004EC8A 0001
Massive Attack как Special Weapon
8004EC90 0001

Ace Combat 3: Electrosphere

Невидимость
800710BA 2400
80071016 2400
Бесконечное время
80052F06 2400
Бесконечные Missiles

800705CA 2400
Rapid Fire Missiles
800704D4 0001

Коды для открытия самолетов:

EF2000E Typhoon II
300BE669 0001
MiG-33 Fulcrum SS
300BE66A 0001
F/A-18U Hornet ADV
300BE66B 0001
F-16XFU Gyrfalcon 3
00BE66C 0001
R-101 Delphinus #1
300BE66D 0001
R-201 Asterzoa
300BE66E 0001
F-16XA Sakerfalcon
300BE66F 0001
F-15S/MT Eagle+
300BE670 0001
F-22C Raptor II
300BE671 0001
F/A-32C Erne
300BE672 0001
Su-37 Super Flanker
300BE673 0001
R-102 Delphinus #2
300BE674 0001
R-211 Orcinus
300BE675 0001
Su-43 Berkut
300BE676 0001
R-103 Delphinus #3
300BE677 0001
XFA-36A Game
300BE678 0001
XR-900 Geopelia
300BE67B 0001
X-49 Night Raven
300BE67C 0001
UI-4054 Aurora
300BE67D 0001
Все самолеты (для GameShark 2.2 или выше)
50000A02 0000
800BE66A 0101

Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk
Double KF to INDY
◀, ▼, (□)
1234 Air
▲, ▼, (○)
The 900
▶, ▼, (○)

Steve Caballero
Hang Ten
▼, ▲ + (△)
KF Superman Tailgrab
▶, ▲ + (□)
Handstand 5-0 360 Flip
◀, ▲ + (○)

Kareem Campbell
Nosegrind To Pivot
▼, ▲ + (△)
Reemo Slide
▼, ◀ + (△)
Kickflip Backflip
◀, ▼ + (○)

Rune Glifberg
Crail Slide
▶, ▼ + (△)
DBL KF Madonna Flip
▶, ◀ + (○)
Christ Air
◀, ▶ + (○)

Eric Koston
The Fangdangle II
▲, ▶ + (△)
Slamma Jamma
▶, ◀ + (□)
Stalefish Backflip
▼, ▶ + (□)

Bucky Lasek
The Big Hitter II
▲, ◀ + (△)
Misty Flip
▶, ▼ + (□)
Fingerflip Airwalk
◀, ▶ + (○)

Rodney Mullen
Gazelle Underflip
▲, ▼ + (□)
Nollieflip Underflip
◀, ▲ + (□)
Anti Casper
▶, ▲ + (○)

Chad Muska
Handstand Nosegrind
▶, ▼ + (△)
Dark Disaster
◀, ▶ + (△)
Hardflip Late Flip
◀, ▶ + (△)

Andrew Reynolds
Noseslide Lipslide Crook
◀, ▲ + (△)
Dark Disaster
◀, ▶ + (△)
Hardflip Late Flip
◀, ▶ + (□)

Geoff Rowley
Rowley Darkslide
▲, ▶ + (△)
Air Casper
▼, ▶ + (□)
Sproing
▲, ▼ + (○)

Elissa Steamer
Coffin Grind
▲, ◀ + (△)
Bigspin 360flip To Tail
▶, ◀ + (△)
Judo Madonna
◀, ▶ + (○)

Jamie Thomas
Layback Feeble
◀, ▶ + (△)
Shove It Rewind
▶, ▲ + (□)
1 Foot 1 Whl. Nose Man.
▼, ▲ + (○)

Bam Margera
Human Dart
▲, ▼ + (△)
540 Tailwhip
▲, ◀ + (□)
The Jackass
▼, ▲ + (□)

Officer Dick
Lazy A. Grind
◀, ▼ + (△)
Assume The Position
▲, ▼ + (○)
Salute!!!
◀, ▼ + (○)

E.T. The Extra-Terrestrial: Interplanetary Mission

Бесконечные жизни
30077234 0063
Бесконечное здоровье
300776D8 0063
Максимальное количество цветов
300776D4 0063

СТРАННО, ЧТО ВЫ НЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОИГРЫ. У НАС ИМИ УВЛЕКАЛИСЬ ДЕСЯТКИ МИЛЛИОНОВ ЛЮДЕЙ!

А У ВАС ЧТО, ВООБЩЕ НЕТ НИЧЕГО ТАКОГО?

ЕСТЬ СИМУЛЯТОРЫ НА ТРЕНАЖЕРАХ ДЛЯ ВОДИТЕЛЕЙ И ПИЛОТОВ, НО ЭТО НЕ ИГРЫ...

РЕБЯТА, ЭТО КРУТО... Я ТОЖЕ ХОЧУ ПОПРОБОВАТЬ, ИВАН, ДАЙ МНЕ ЭТОТ... КАК ЕГО... ДЖОЙСТИК.

BATTLE ARENES

ИГРОКИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ. НАЧАЛО В НОМЕРЕ 7 ЗА ИЮНЬ 2001 ГОДА

ЖАЛКО НЕТ ВТОРОГО – МОЖНО БЫЛО БЫ СРАЖАТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ.

ВТОРОЙ ПОКА ЕЩЕ В РЕМОНТЕ. ОН БЫЛ ПОЧТИ В ЭПИЦЕНТРЕ ВСПЫШКИ... ХМ.

ВСЕ, ПОНЯЛ, ЛАПКА! ЧЕРЕЗ ТРИ ДНЯ БУДЕТ ГОТОВО.

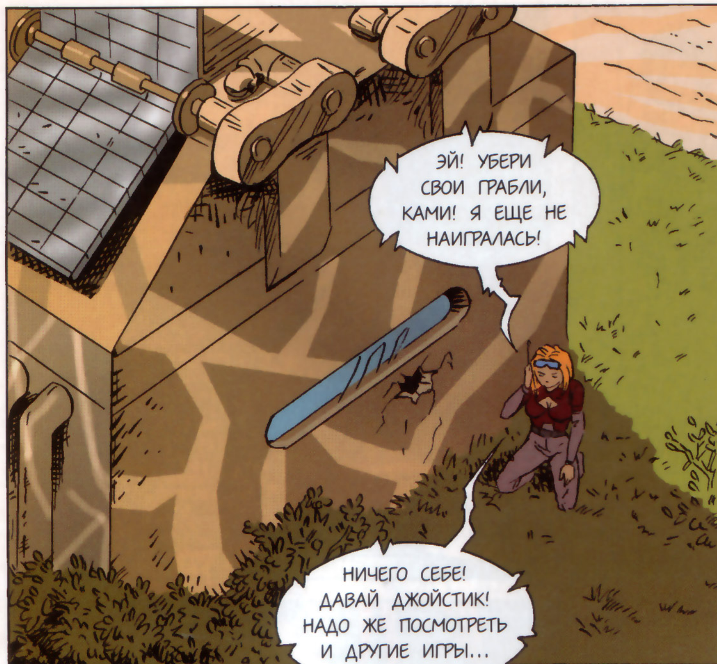
ВСЕ ПРОСТО. ВОТ ЭТИ КНОПКИ – ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД И НАЗАД... ВОТ ТАК – ПРЫЖОК, А ЕСЛИ НАЖАТЬ НЕСКОЛЬКО СРАЗУ – БУДЕТ КЛЕВОЕ КОМБО.

ВОТ ГАД... УВЕРНУЛСЯ!

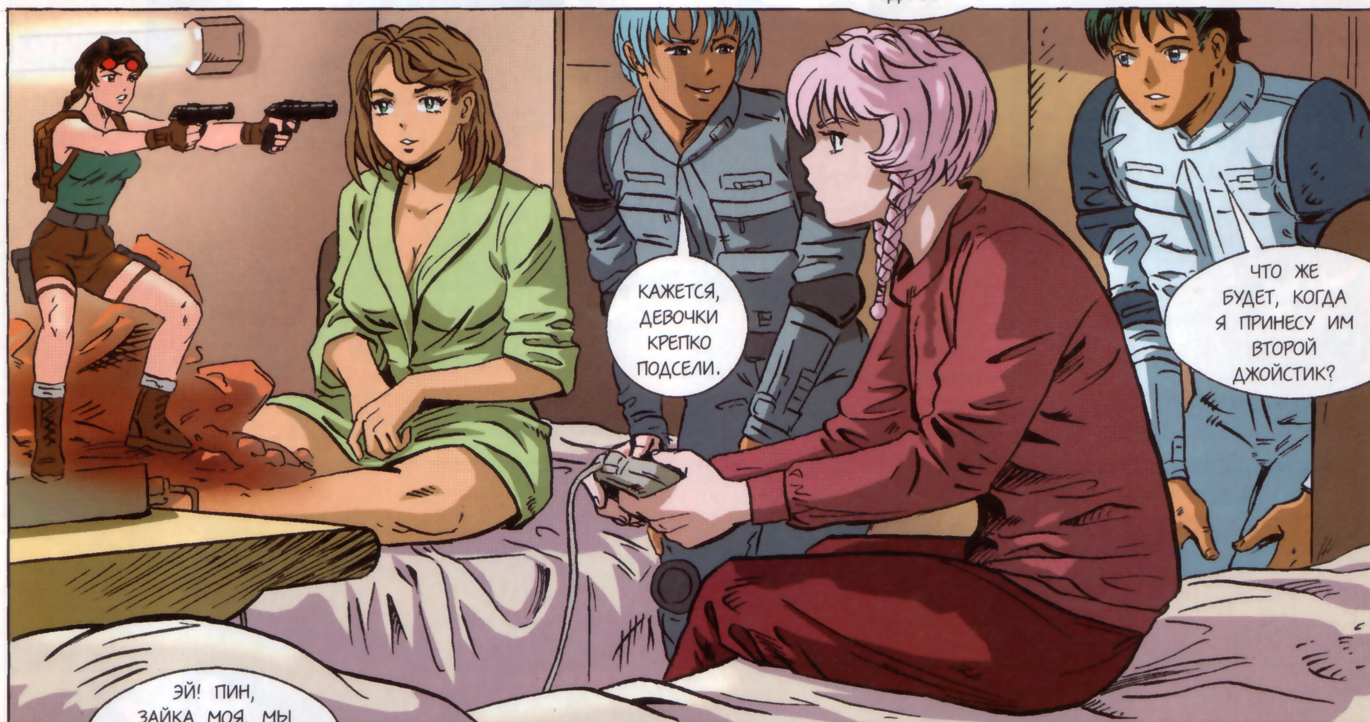
МОЧИ ЕГО, ПИН! БЕЙ НОГОЙ!

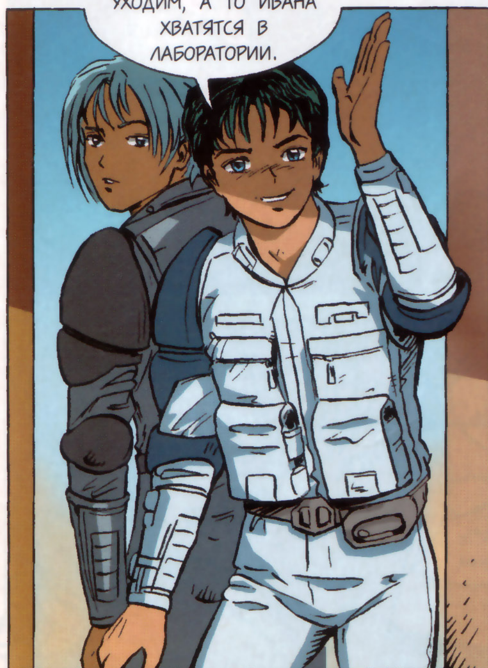
КЛАСС!

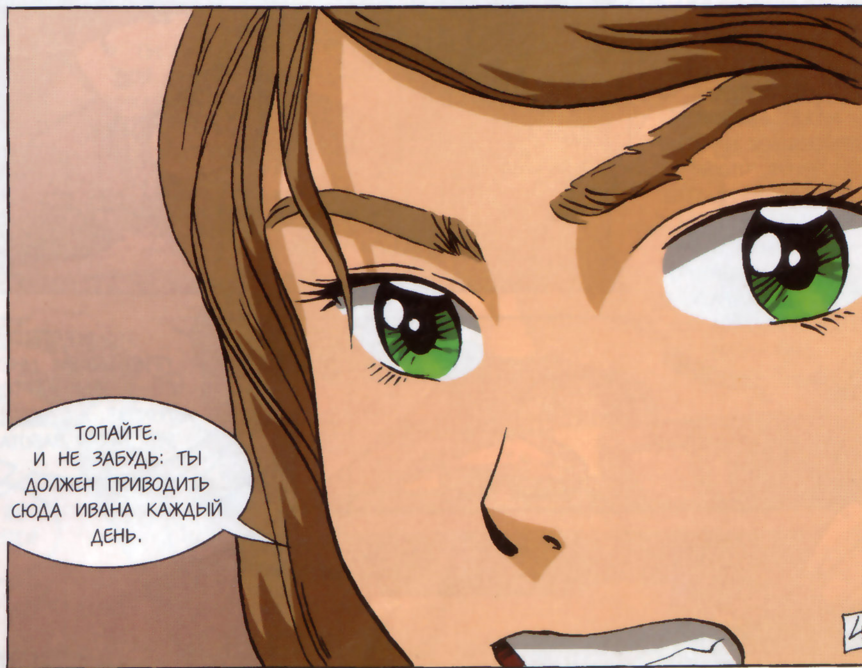
THUD


ЭЙ! УБЕРИ СВОИ ГРАБЛИ, КАМИ! Я ЕЩЕ НЕ НАИГРАЛАСЬ!
НИЧЕГО СЕБЕ! ДАВАЙ ДЖОЙСТИК! НАДО ЖЕ ПОСМОТРЕТЬ И ДРУГИЕ ИГРЫ...


ЕСЛИ ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ С УМОМ, ТО МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ КУЧУ ДЕНЕГ. ЧЕРЕЗ СЕТЬ МАГАЗИНОВ МОЕГО ПАПАШИ. ПРИКИНЬ, КАКОЙ ПОДНИМЕТСЯ АЖИОТАЖ! МЫ ВОЗЬМЕМ ПАТЕНТ НА ИЗГОТОВЛЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК И СПУСТЯ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАВОДНИМ ИМИ ВСЮ ВСЕЛЕННУЮ!
КАЖЕТСЯ, ЭТО ТО, ЧТО МЫ ИЩЕМ... НЕВЕРОЯТНАЯ УДАЧА!


КАЖЕТСЯ, ДЕВОЧКИ КРЕПКО ПОДСЕЛИ.
ЧТО ЖЕ БУДЕТ, КОГДА Я ПРИНЕСУ ИМ ВТОРОЙ ДЖОЙСТИК?


ЭЙ! ПИН, ЗАЙКА МОЯ, МЫ УХОДИМ, А ТО ИВАНА ХВАТЯТСЯ В ЛАБОРАТОРИИ.

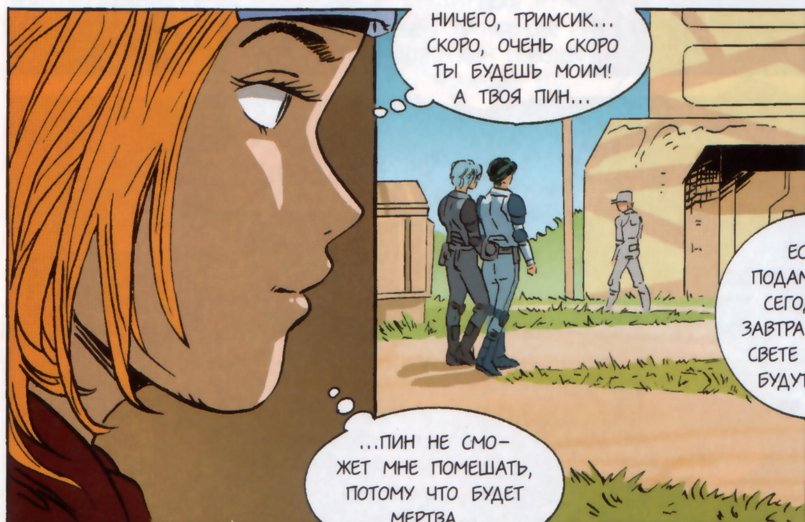

ТОПАЙТЕ. И НЕ ЗАБУДЬ: ТЫ ДОЛЖЕН ПРИВОДИТЬ СЮДА ИВАНА КАЖДЫЙ ДЕНЬ.



НУ А КАК ТЕБЕ КАМИ? У ВАС ЗДЕСЬ ДО КАТАСТРОФЫ ТОЖЕ БЫЛИ СИМПАТИЧНЫЕ ДЕВОЧКИ?
ВОЗМОЖНО, БЫЛИ... Я НЕ ПОМНЮ... ПРИСТАВКУ УВИДЕЛ – СРАЗУ УЗНАЛ, А ОСТАЛЬНОЕ... СПЛОШНОЙ ТУМАН.



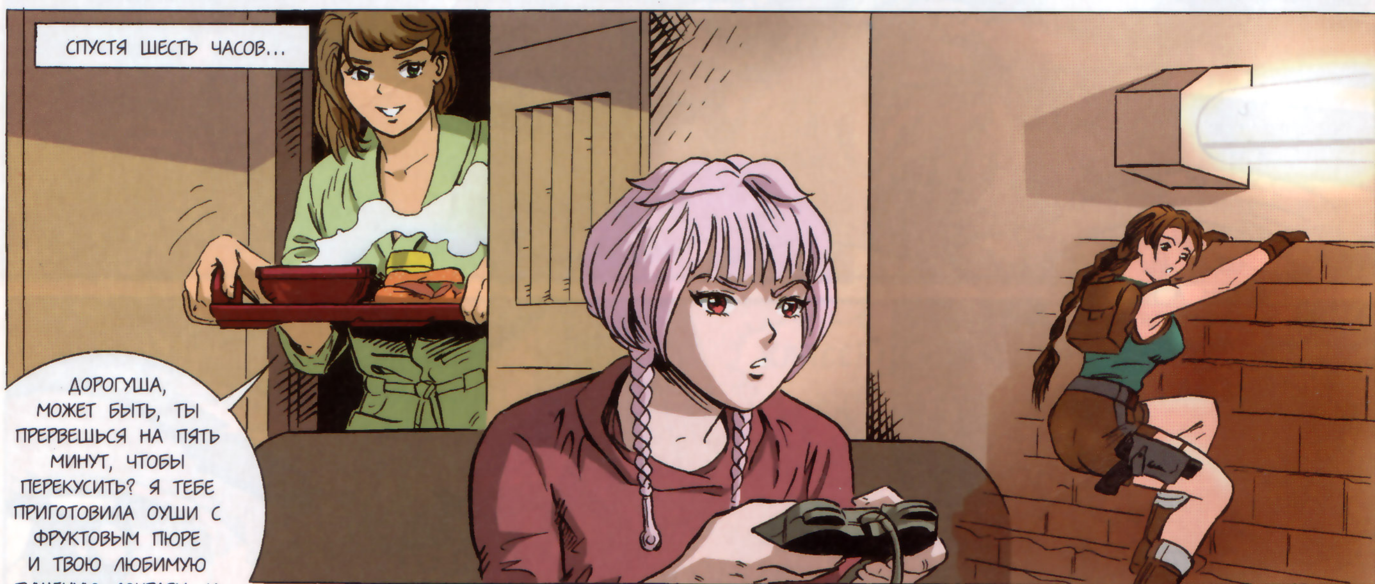
Я ДУМАЮ, ЧТО ЭТИ ИГРЫ – ЭТО ЧТО-ТО НА УРОВНЕ РЕФЛЕКСОВ. НЕВОЗМОЖНО ЗАБЫТЬ. ЭТО КАК УМЕНИЕ ХОДИТЬ...



НИЧЕГО, ТРИМСИК... СКОРО, ОЧЕНЬ СКОРО ТЫ БУДЕШЬ МОИМ! А ТВОЯ ПИН...
...ПИН НЕ СМОЖЕТ МНЕ ПОМЕШАТЬ, ПОТОМУ ЧТО БУДЕТ МЕРТВА...



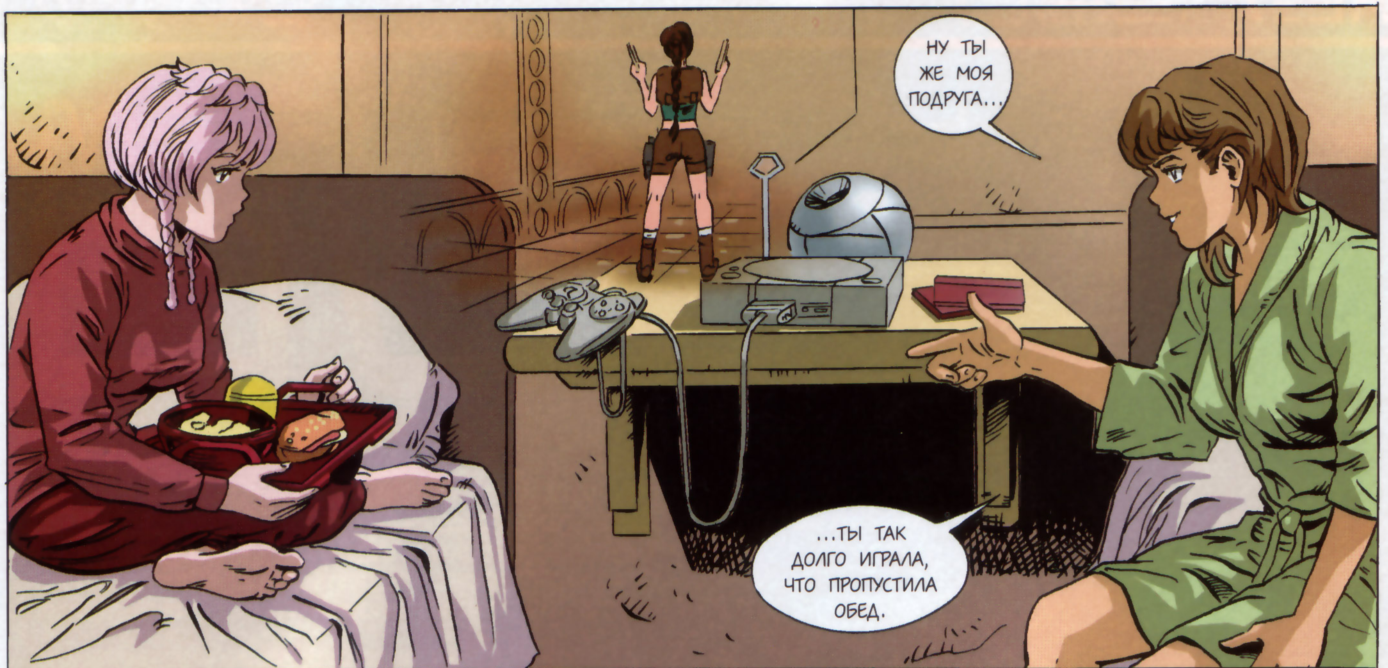
ЕСЛИ Я ПОДАМ СИГНАЛ СЕГОДНЯ, ТО ЗАВТРА НА РАССВЕТЕ ОНИ УЖЕ БУДУТ ЗДЕСЬ.

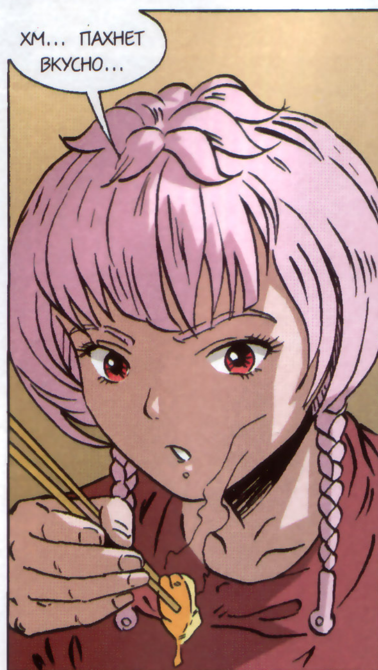


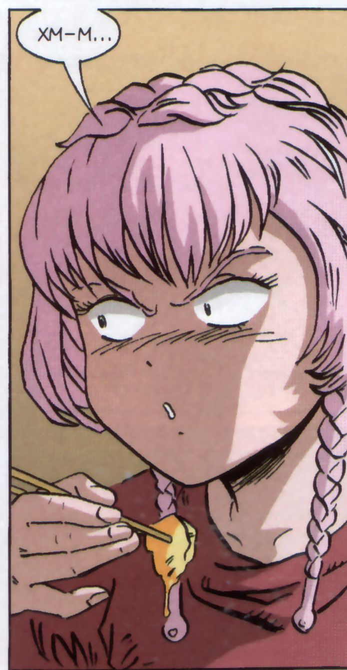
СПУСТЯ ШЕСТЬ ЧАСОВ...
ДОРОГУША, МОЖЕТ БЫТЬ, ТЫ ПРЕРВЕШЬСЯ НА ПЯТЬ МИНУТ, ЧТОБЫ ПЕРЕКУСИТЬ? Я ТЕБЕ ПРИГОТОВИЛА ОУШИ С ФРУКТОВЫМ ПЮРЕ И ТВОЮ ЛЮБИМУЮ ТУШЕНУЮ ЛОКРАЗУ. И ЕЩЕ БЛИНЧИКИ ПО-ДИРКАНСКИ.

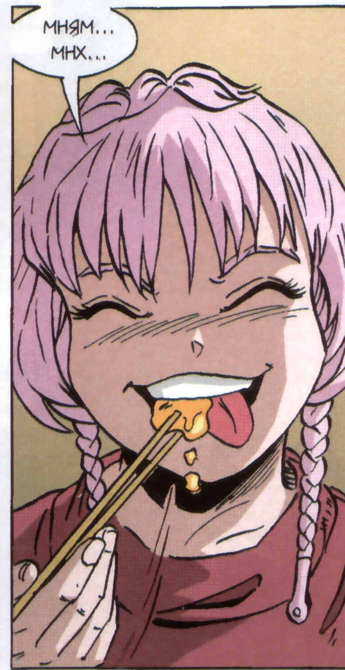


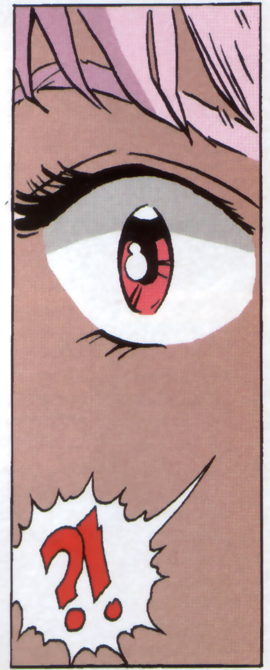
ЭТО ВСЕ ТЫ ПРИГОТОВИЛА МНЕ? ЧТО-ТО ЭТО НА ТЕБЯ НЕПОХОЖЕ... С ЧЕГО БЫ ЭТО ТАКАЯ ЗАБОТА?

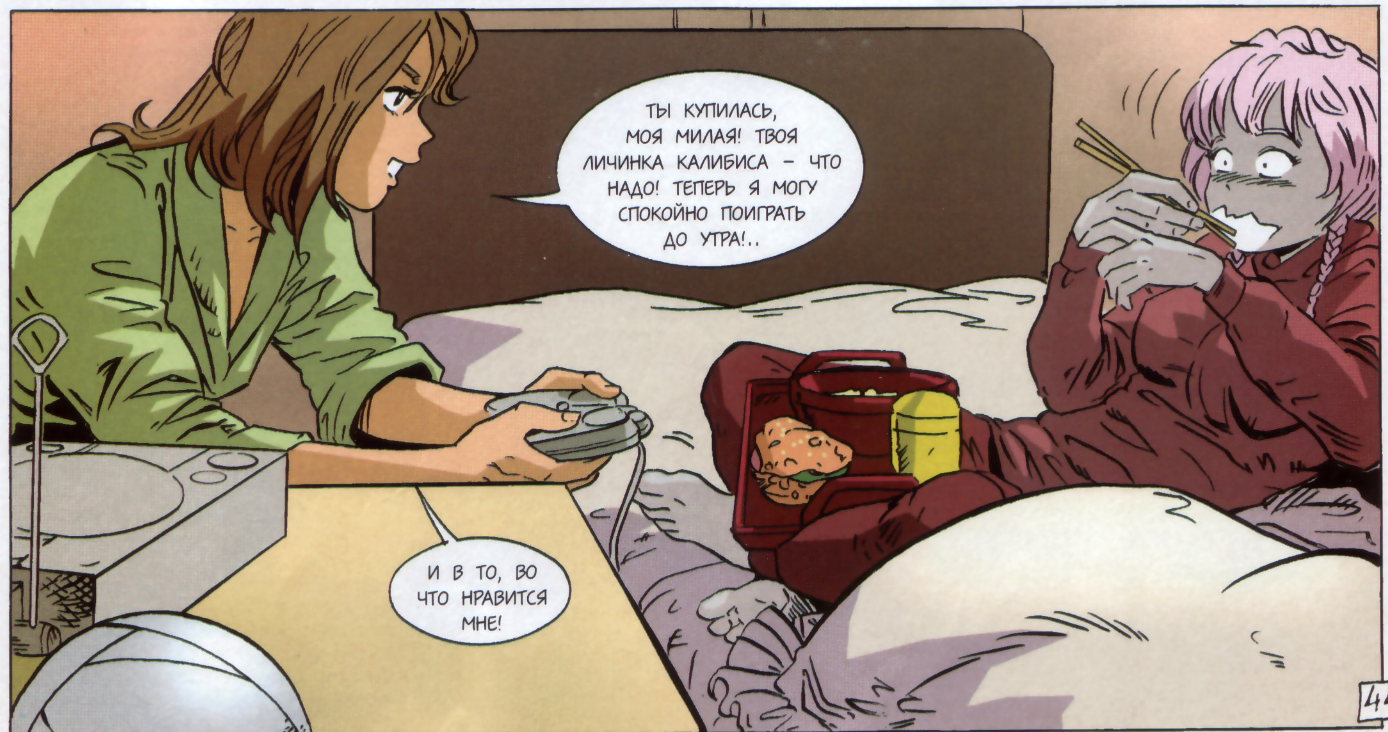












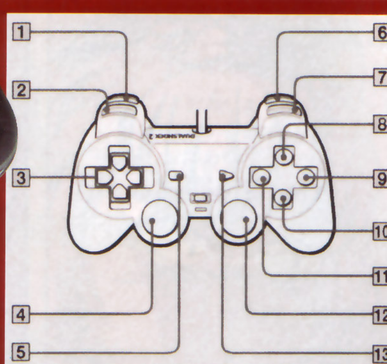
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

УПРАВЛЯЕМ DVD

Мы продолжаем наш рассказ о всевозможных аксессуарах к обеим приставкам от Sony. Но сегодня речь вновь пойдет исключительно о PS2, а точнее, о ее возможностях проигрывания DVD-фильмов. То есть мы хотели бы рассказать вам о таком удобном и необходимом для всех владельцев этой приставки приборе, как инфракрасный пульт управления.

DUALSHOCK 2

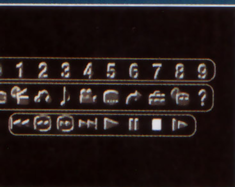
Полная раскладка кнопок управления DVD при помощи джойстика



1. L2 - перемотка назад
2. L1 - возврат к предыдущей главе
3. ✕ - выбор пунктов экранного меню
4. L3 - субтитры (вкл/выкл)
5. SELECT - панели управления (вкл/выкл)
6. R2 - перемотка вперед
7. R1 - переход к следующей главе
8. ▲ - вывод меню DVD
9. ● - остановка воспроизведения
10. ✕ - подтверждение выбора опции экранного меню
11. ■ - вывод меню фильма
12. R3 - аудиоопции (вкл/выкл)
13. START - воспроизведение/пауза

Панель управления

Если у вас нет пульта, то все управление придется осуществлять через джойстик. Но его возможности ограничены, а некоторыми функциями можно воспользоваться только через специальную панель управления, которая вызывается кнопкой «select» только во время просмотра DVD. Именно там находится опция Setup, через которую можно осуществить массу настроек включая установку и отмену пароля просмотра - дурацкое изобретение Запада, призванное ограничить просмотр DVD-фильмов маленькими детьми.





Сейчас существует масса моделей этих устройств практически от всех известных (и неизвестных) производителей. Но об этом чуть позже, а пока давайте разберемся, для чего они нужны.

Ни для кого не секрет, насколько удобно пользоваться инфракрасным (ИК) пультом для управления телевизором или видеомагнитофоном. Похожим образом можно управлять и PlayStation 2, ведь она является еще и настоящим DVD-плейером. При этом управление осуществляется через обычный джойстик (раскладка кнопок приведена на схеме). Но даже если учесть немалую длину шнура Dual Shock, "руководить" при его помощи просмотром не всегда удобно: запомнить, где какая кнопка, очень сложно, функций маловато, да и протянувшийся на всю комнату провод может стать помехой. Вот от этих небольших неудобств и призваны нас избавить те самые пульты дистанционного управления (ДУ), так как в отличие от джойстиков они для этого специально предназначены.

Как уже говорилось ранее, в мире существует масса моделей DVD-пультов ДУ, но описать их все у нас не хватит ни времени, ни места. Так что подробно придется остановиться всего на двух, а информацию об остальных мы кратко представим на врезке.

Pelican DVD Remote

Традиционно продолжая представлять вашему вниманию линейку продуктов от Pelican Accessories, мы добрались и до DVD-пульта ДУ. Сразу заметим, что это не самый лучший представитель семейства инфракрасных, зато на его примере мы расскажем вам сразу о целом ряде простых и одновременно дешевых устройств от других фирм. Начнем с дизайна. Здесь Pelican ничего нового нам не предложила: все те же обтекаемые эргономичные формы и серый полупрозрачный пластик. Держать его удобно, а вот управлять с его помощью приставкой - не очень. Дело в том, что по непонятным для нас причинам дизайнеры решили скрестить в этом устройстве пульт ДУ и джойстик. В его конструкции даже использованы кнопки, идентичные тому же Retro Shock 2 (см. OPM 1 за 2002 год): крестовина и четыре "геометрические" кнопки. Вы даже сможете играть с его помощью в игры (только мы вам не советуем этого делать). Правда, есть отдельные кнопки воспроизведения, перемотки, вывода субтитров, а также аудиоопций, но расположены они относительно друг друга не совсем удачно. Кроме того, всеми этими функциями можно управлять и через джойстик. По сути, Pelican DVD Remote - это и есть инфракрасный джойстик, только "странного" дизайна, так как помимо отсутствия проводной связи с приставкой у него других преимуществ перед стандартным Dual Shock 2 нет. Но у него все же есть одна очень полезная особенность. Поскольку PS2 не обладает встроенным приемником



Деятели из Pelican даже не сподобились сменить дизайн кнопок.

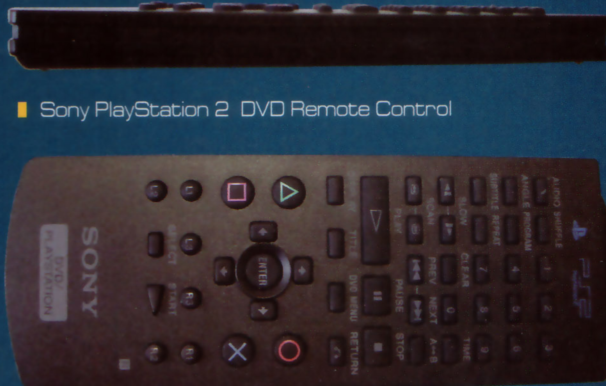


Pelican DVD Remote





На пульте от Sony помимо прочих имеются все 16 кнопок, соответствующих Dual Shock2.



Sony PlayStation 2 DVD Remote Control

ИК-сигналов, то он входит в комплект к каждому пульту ДУ. Такие приемники подключаются к одному из портов джойстика, вызывая необходимость постоянно менять устройства, что зачастую не хочется делать. ИК-приемник от Pelican обладает дополнительным разъемом для джойстика, позволяя одновременно использовать и второй джойстик и пульт ДУ. И не стоит забывать о цене, которая немногим превышает $10.

Sony PlayStation 2 DVD Remote Control

Столь длинным титулом обладает официальный DVD-пульт ДУ от самой Sony. Как и все PS2 аксессуары от этого производителя, его легко узнать по черному цвету и ярко-желтой прозрачной упаковке. Но главное здесь - не цвет и, конечно, не упаковка. Основным преимуществом этого пульта является качество, причем буквально во всех отношениях. Это уже не какой-то там гибрид, а полноценный пульт с множеством дополнительных функций (о чем свидетельствует большое количество кнопок на его поверхности), которые не были доступны для использования через Dual Shock. Появились отдельные кнопки покадрового воспроизведения в обе стороны. Но более полезной является возможность менять скорость перемотки (до трех раз), чего нельзя сделать с помощью других пультов ДУ. Имеются и еще две интересные функции, о которых стоило бы упомянуть: Shuffle Play, Repeat Play и A-B Repeat. Первая позволяет воспроизводить главы фильма в произвольном порядке (вот только зачем?). Вторая повторяет последнюю главу. Третья - это тоже повтор, но уже конкретно заданного вами участка. Причем приставка мгновенно реагирует на команды этого пульта, выполняя все без малейшей задержки, которые случались иногда при использовании предыдущего пульта. Но столь четкая работа - это не какое-то чудо. В отличие от других пультов, которые не требуют ничего, кроме батареек стандарта ААА, устройство от Sony нуждается в специальных драйверах, входящих в комплект поставки. Так что перед использованием вам придется сначала переписать их на карту памяти, иначе он не будет работать. Из-за этой особенности при покупке пульта нужно еще и учитывать тип платформы (Pal или NTSC). Кстати, функции джойстика в нем также не забыты, так как наряду с другими кнопками там есть и все привычные нам: круг, треугольник, R2, Start и так далее. Но они не очень-то и нужны (не будете же вы, в самом деле, играть с помощью пульта в игры).



ИК-приемник от Sony выглядит очень стильно, но он не имеет дополнительного входа под джойстик.

Конкуренты

В отличие от других приставок нового поколения PS2 не требует никаких дополнительных устройств для проигрывания DVD-фильмов. Конкурентам приходится намного хуже. Xbox для этого обязательно требует приобретения пульта ДУ на манер PlayStation`овского. С Game Cube дела обстоят еще хуже. Оригинальная приставка вообще не может проигрывать фильмы. Но Panasonic выпустила специальную модель "кубика" под названием Q, наделенную способностью проигрывать стандартные DVD-диски, правда, пока лишь в Японии.

ДРУГИЕ

Ваш выбор далеко не ограничивается предложениями от Sony или Pelican.

Буквально каждая компания-производитель аксессуаров считает своим долгом выпустить DVD-пульт ДУ. Большинство их товаров похожи на творение Pelican и отличаются друг от друга лишь дизайном (пульты от InterAct [1], Saitek [2], Spectravideo [3] и многих других). Компания Mad Katz [6] решила снабдить свой пульт не только выдающимся внешним видом, но и возможностью управления телевизором и видеомагнитофоном. Нечто подобное сделала и уже упомянутая Saitek [5]. Функция очень полезная, но и цена таких пультов сразу подскочила до уровня устройства от Sony. А не такая именитая Toytech [4] решила проблему оригинальности и удобства за счет уменьшения размеров (и не только она одна). Ее пульт не превышает по величине обычную пластиковую карту, а стоит всего $10, - чем не привлекательный вариант.





Оригинальный пульт от Sony на сегодняшний день является самым достойным вариантом, на наш взгляд...

Подводим итог. Честно говоря, не могу представить вариант, по которому вам может понадобиться какой-то другой вариант, кроме великолепного продукта от Sony, пусть его стоимость и весьма высока (около $25). Но, возможно, деньги для вас решают все, и вы не используете других кнопок, кроме «play» и «stop». А может быть, вам захотелось иметь пульт размером с кредитку или совместить в нем устройство для управления телевизором, видеомагнитофоном и приставкой? Выбор всегда остается за вами, наша же задача - предложить варианты.

Михаил Разумкин

Редакция благодарит компанию Vellod Impex Ltd. за предоставленные для тестирования аксессуары.

НОВИНКИ

Metal Gear Solid 2
(Action/Adventure, Konami)
Проект года, позволяющий вжиться в шкуру настоящего суперагента. Высший балл по всем параметрам.
Рейтинг: ★★★★★





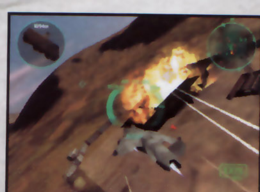
Ace Combat: Distant Thunder
(Simulation/Action, SCEE)
Лучший приставочный авиасимулятор (за неимением особой конкуренции). Да и просто красивая игра про самолеты.
Рейтинг: ★★★★



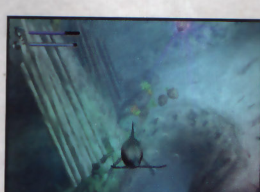
Arctic Thunder
(Sport, Midway Entertainment)
Утомительно-однообразная и некрасивая гонка на снегоходах, слабенькое ответвление блестящей (в прошлом) Hydro Thunder.
Рейтинг: ★★



Dropship: United Peace Force
(Simulation/Action, SCEE)
Эффект присутствия на поле боя стопроцентный! Сложный, интересный симулятор военной техники.
Рейтинг: ★★★★



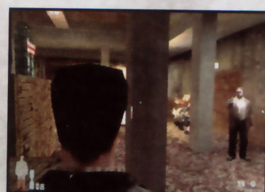
Ecco the Dolphin: Defender of the Future
(Action/Adventure, SCEE)
Старый знакомый, дельфинчик от Sega путешествует в подводном мире небывалой степени детализации.
Рейтинг: ★★★



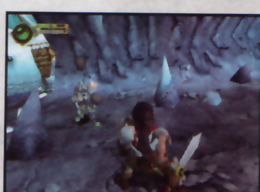
G-Surfers
(Racing, Midas Interactive)
Честная попытка клонировать футуристичный WipEout при видимой экономии средств. Присутствует редактор трасс.
Рейтинг: ★★★



Max Payne
(Action, Take 2 Interactive)
"Матрица", плюс гонконгские боевики, плюс "фильм нуар", плюс джойстик у вас в руках. Бесподобное мочилово.
Рейтинг: ★★★★



Maximo
(Platform, Capcom)
Сериал Ghouls 'N Ghosts триумфально перебирается в три измерения! Изумительный игровой процесс старой закалки.
Рейтинг: ★★★★



Pirates: The Legend of Black Kat
(Action, Electronic Arts)
Рулим бригантиной, сражаемся с превосходящими силами противника, исследуем острова в поисках сокровищ.
Рейтинг: ★★★★



Rez
(Action/Music, SCEE)
Редкий гибрид: стрелялка в духе Panzer Dragoon, удачно скрещенная с музыкальной игрой. Необычный дизайн - это надо видеть!
Рейтинг: ★★★★

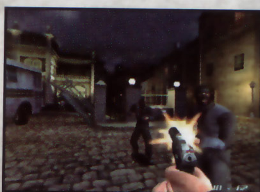


WipEout Fusion
(Racing, SCEE)
Антигравитационные гонки в их лучшем виде: прекрасная графика, модный саундтрек, скорость, широкий выбор трасс и болидов.
Рейтинг: ★★★★★



ACTION/ADVENTURE

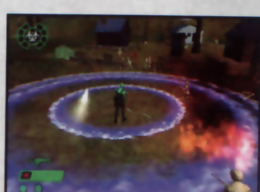
007: Agent Under Fire
(Action, Electronic Arts)
Шикарные гоночные уровни на голову выше всего остального.
Рейтинг: ★★★★



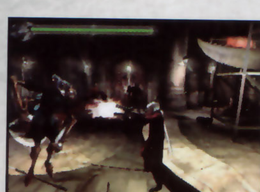
Armoured Core 2
(Action, Ubi Soft)
Далеко не лучший симулятор гигантского робота. Но и не худший.
Рейтинг: ★★★



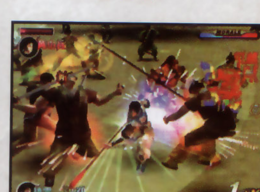
Army Men: Green Rogue
(Action, 3DO)
Очередная попытка 3DO играть в солдатики. "Закос" под стрелялку в духе Ikari Warriors.
Рейтинг: ★



Devil May Cry
(Action, Capcom)
Проблемы с камерой не мешают стильной игре собирать заслуженные лавры.
Рейтинг: ★★★★★



Dynasty Warriors 2
(Action, Midas)
Трехмерный beat'em up в лучших традициях Final Fight или Streets of Rage.
Рейтинг: ★★★



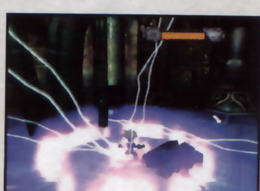
Escape From Monkey Island
(Adventure, Activision)
Прекрасный порт с PC и, как результат, редкое явление: приставочный квест.Множество головоломок и прикольные герои.
Рейтинг: ★★★★



EverGrace
(Adventure, Ubi Soft)
Два персонажа, долгий путь через королевство, по щиколотку в трупах врагов. Только картинка подкачала.
Рейтинг: ★★★



Evil Twin
(Platform, Ubi Soft)
Безбашенная бродилка в духе American McGee's Alice. Драки, загадки, прыганье через пропасти - все тут присутствует.
Рейтинг: ★★★



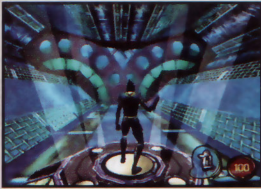
Extermination
(Adventure, SCEE)
Не лишенная огонька, но немного недоделанная помесь Resident Evil и Metal Gear Solid.
Рейтинг: ★★★



Gungriffon Blaze
(Action/Shooter, Swing)
Не самый плохой шанс взглянуть на мир из кабины шагающего танка. Вот только над графикой нужно было чуть поработать.
Рейтинг: ★★★



MDK 2 Armageddon
(Action/Shooter, Interplay)
Переработанный и дополненный вариант знаменитой игры. Версия для Dreamcast хуже.
Рейтинг: ★★★★



Monsters, Inc. Scare Island
(Platform, SCEE)
Практически точная копия мультяшной бродилки для PS one, что несолидно.
Рейтинг: ★★★



Oni
(Action, Take 2 Interactive)
Графика — так себе, жуткий дизайн уровней, зато неплохой сюжет и эффектная героиня.
Рейтинг: ★★★



Onimusha: Warlords
(Action/Adventure, Capcom)
Нечто большее, чем Resident Evil в японском антураже. Сделано с душой.
Рейтинг: ★★★★★



Project Eden
(Action/Puzzle, Eidos)
Умно. Неслабые головоломки ожидают вас в режиме для двух игроков.
Рейтинг: ★★★



Resident Evil: Code Veronica X
(Action/Adventure, Capcom)
Улучшенная, подкрашенная, причесанная и завитая версия Dreamcast'овского хита.
Рейтинг: ★★★★★



Rumble Racing
(Action/Racing, Electronic Arts)
Вдохновенное дорожное мочилово. Interstate 76 перевернулась в гробу.
Рейтинг: ★★★



Silent Hill 2
(Action/Adventure, Konami)
Жуткая история с монстрами-медсестрами, туманом и зловещей маленькой девочкой.
Рейтинг: ★★★★★



Soul Reaver 2
(Action/Adventure, Eidos)
Великолепное продолжение истории о вампирах, колоннах, мести и времени.
Рейтин г: ★★★★



The Bouncer
(Action, SCEE)
Скучноватый beat'em up с элементами трагикомедии и фарса.
Рейтинг: ★★★



The Mummy Returns
(Action/Adventure, Vivendi/Universal)
Поделка по фильму. Дают сыграть за злодея Имхотепа.
Рейтинг: ★★



Thunderhawk: Operation Phoenix
(Action/Shooter, Eidos)
Вроде и не аркада, но и на серьезный симулятор не тянет.
Рейтинг: ★★★★



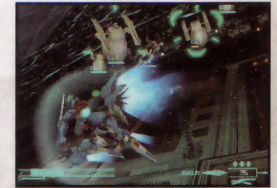
Warriors of Might and Magic
(Action, 3DO)
Худшая игра на приставке. Студия 3DO погружается в новые глубины.
Рейтинг: ★★



X-Squad
(Action, Electronic Arts)
Набор командных миссий, проходящийся от силы за полчаса.
Рейтинг: ★★★



Z.O.E. (Zone of the Enders)
(Action/Shooter, Konami)
Перестрелки с двумя (!) видами врагов доконают кого угодно.
Рейтинг: ★★★



RACING

18 Weeler: American Pro Trucker
(Racing, Acclaim)
Захватывающая, но очень "поверхностная" гонка на грузовиках.
Рейтинг: ★★★



Burnout
(Racing, Acclaim)
Одна из самых стремительных гонок на PS2. Отличное управление и графика.
Рейтинг: ★★★★



C.A.R.T. Fury-Championship Racing
(Racing, Midway Entertainment)
Тупизна компьютерных гонщиков, длиннющее время загрузок, музыка "не в кассу" .
Рейтинг: ★★★★



Crazy Taxi
(Racing, Acclaim)
Зажигательный симулятор отвязного таксиста в сумасшедшем городе.
Рейтинг: ★★★★



Driving Emotion Type S
(Racing, Electronic Arts)
В отличие от японской версии в этот вариант можно с грехом пополам играть.
Рейтинг: ★★★



Extreme-G 3 Racing
(Racing, Acclaim)
Неплохая футуристичная гонк, в духе WipEout — не хватает только ветра в лицо.
Рейтинг: ★★★



F1 2001
(Racing, Electronic Arts)
Практически идеальное приставочное воплощение "королевских гонок".
Рейтинг: ★★★★



Gran Turismo 3 A-Spec
(Racing, SCEE)
Идеальный симулятор спортивного автомобиля. Мечта автолюбителя и любого игрока.
Рейтинг: ★★★★★



Lotus Challenge
(Racing, Virgin Interactive)
Старенькие и новые «лотусы» рассекают по трассам Европы и Японии. Игра отличается неплохим управлением.
Рейтинг: ★★★



Midnight Club: Street Racing
(Racing, Rockstar Games)
Вольное развитие идей во многом великолепной Midtown Madness для PC. Гонки по ночному городу.
Рейтинг: ★★



БИБЛИОТЕКА PS2

Moto GP
(Racing, SCEE)
Чуть побольше бы выбор трасс - и вышло бы чистое совершенство.
Рейтинг: ★★★★



Motor Mayhem
(Racing/Action, Infogrames)
Двоюродный брат Twisted Metal, внучатый племянник Destruction Derby.
Рейтинг: ★★★



Ridge Racer V
(Racing, SCEE)
Шаг вперед - два назад. Паломничество к корням. Возврат к истокам.
Рейтинг: ★★★★



Smuggler's Run 2: Hostile Terrytory
(Racing, RockStar)
Гимн, воспевающий контрабандистов.
Рейтинг: ★★★★



Spy Hunter
(Racing/Action, Midway Entertainment)
Оригинальное переложение восьмибитного суперхита.
Рейтинг: ★★★



Test Drive Off Road: Wide Open
(Racing, Infogrames)
Квадратные внедорожники терроризируют широкими шинами сельскую грязь.
Рейтинг: ★★



The Simpsons Road Rage
(Racing, Electronic Arts)
Игры про Симпсонов обычно не удаются. Увы, эта - не исключение.
Рейтинг: ★★



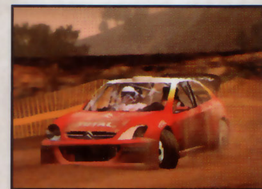
Tokyo Xtreme Racer Zero
(Racing, Ubi Soft)
Гонки по живописным токийским хайвеям. Есть линейка жизни.
Рейтинг: ★★★★



Wild Wild Racing
(Racing, Rage)
Добротный гоночный середнячок. Ничем удивлять и не думает.
Рейтинг: ★★★



World Rally Championship
(Racing, SCEE)
Раллийный аналог Gran Turismo. Главная и лучшая в своем классе.
Рейтинг: ★★★★



FPS

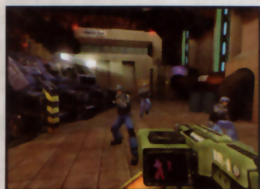
Half-Life
(FPS, Vivendi/Universal)
Достойный уважения порт одного из лучших представителей жанра.
Рейтинг: ★★★★



Quake III: Revolution
(FPS, Electronic Arts)
Возможность ненадолго влезть в шкуру космодесантника. Жалоб не поступало.
Рейтинг: ★★★★



Red Faction
(FPS, THQ)
Почти все понадергано из других игр. Но замешано с умом и знанием дела.
Рейтинг: ★★★



Unreal Tournament
(FPS, Infogrames)
Странноватое управление, отсутствует поддержка сетевой игры.
Рейтинг: ★★★



Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica
(FPS/Capcom)
Помесь светового тира и FPS с ужасающей графикой.
Рейтинг: ★



FIGHTING

Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millenium 2001
(Fighting, Capcom)
Двухмерный турнир с толпой знакомых персонажей.
Рейтинг: ★★★



Dead or Alive 2
(Fighting, SCEE)
В какой еще приставочной драке у девушек так подпрыгивает грудь?
Рейтинг: ★★★★★



Street Fighter EX 3
(Fighting, Capcom)
«Уличный боец» на PS2 должен быть каким угодно, но не таким.
Рейтинг: ★★

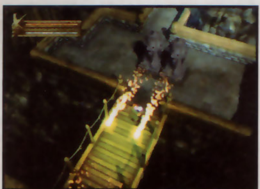


Tekken Tag Tournament
(Fighting, SCEE)
«Теккен» обыкновенный. Третья часть сериала, притянутая за уши на PS2.
Рейтинг: ★★★



RPG/STRATEGY

Baldur's Gate: Dark Alliance
(Action/RPG, Interplay)
Весьма боевое, но "менее ролевое" ответвление знаменитого сериала.
Рейтинг: ★★★★★



Dark Cloud
(RPG/Action, SCEE)
Попытка совместить ролевой сюжет с боевым движком а-ля Zelda.
Рейтинг: ★★★



Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff (Strategy, 3DO)
Уродливо выглядящая насмешка над PC-инкарнациями сериала.
Рейтинг: ★★



Kessen
(Strategy, Electronic Arts)
Уникальное наглядное пособие для всех, кто изучает историю Японии.
Рейтинг: ★★★★



Robot Warlords
(Action, Midas)
Возможность разрушить Токио, сидя внутри гигантского робота. Специально для фэнов аниме.
Рейтинг: ★★★★



Summoner
(RPG, THQ)
Необычное ролевое приключение с по-голливудски навороченной историей.
Рейтинг: ★★★



SPORTS

AirBlade
(Sports, SCEE)
Оригинальный взгляд на популярный поджанр симуляторов скейтбординга.
Рейтинг: ★★★

ESPN X Games Snowboarding
(Sports, Konami)
Достаточно слабая попытка повторить успех мегасимулятора SSX.
Рейтинг: ★★

FIFA Football 2002
(Sports, Electronic Arts)
Стандартный сверхкачественный ежегодный футбольный отчет от EA Sports.
Рейтинг: ★★★★★

Madden NFL 2001
(Sports, Electronic Arts)
Вы любите американский футбол? Вот и мы тоже. Но игра недурна.
Рейтинг: ★★★

This is Football 2002
(Sports, SCEE)
Лицензия, тонны статистики (5000 игроков, 320 клубов), игровой процесс держится крепким середнячком.
Рейтинг: ★★★★







ISS
(Sports, Konami)
Очень приятный футбол "на четверочку". Классная графика и легкий уклон в аркадность игре очень к лицу.
Рейтинг: ★★★

NBA Live 2002
(Sports, Electronic Arts)
Баскетбол как он есть. Одного только внимания EA к качеству недостаточно.
Рейтинг: ★★★★

NBA Street
(Sports, Electronic Arts)
Вот нестандартная концепция и реализация - просто глоток свежего воздуха!
Рейтинг: ★★★

NHL 2002
(Sports, Electronic Arts)
Лучший хоккейный симулятор современности. Кажется, круче уже некуда.
Рейтинг: ★★★★★

Ready 2 Rumble: Round 2
(Sports, Midway)
Веселый, аркадный, в меру красивый бокс. Идеально для парной игры.
Рейтинг: ★★★







Rugby
(Sports, Electronic Arts)
Для вас, дорогие российские любители регби! Лучше так, чем совсем никак.
Рейтинг: ★★★

SSX Tricky
(Sports, Electronic Arts)
Говорите, игры про скейтбординг бывают еще лучше? Не смешите!
Рейтинг: ★★★★★




Tiger Woods PGA Tour Golf 2001
(Sports, Electronic Arts)
Игровой процесс погребен под тоннами статистических данных.
Рейтинг: ★★★

ДРУГИЕ

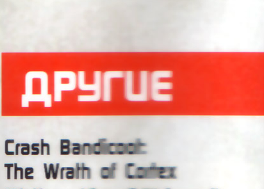
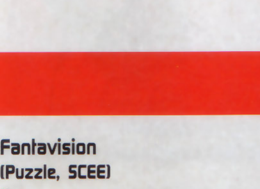
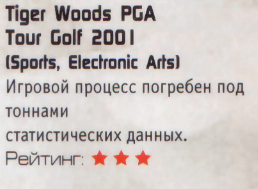
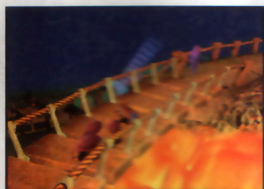
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
(Platform, Vivendi/Universal)
Ничем, кроме внешнего вида и разработчика, не отличается от предыдущих частей.
Рейтинг: ★★★

Fantavision
(Puzzle, SCEE)
Цветастая, красивая игра-головоломка, демонстрирующая возможности PS2.
Рейтинг: ★★

Klonoa 2: Lunatea's Veil
(Platform, SCEE)
Воздушная эквилибристика - это то, чего не хватало предыдущим частям. Хотя отзывы критиков далеко не лестные
Рейтинг: ★★★

MTV Music Generator 2.0
(Music, Codemasters)
Если в наличии энтузиазм и много свободного времени - пишите музыку.
Рейтинг: ★★★★

Rayman Revolution
(Platform, Ubi Soft)
Доказательство того, что качественные вариации классики всегда в цене.
Рейтинг: ★★★





Silent Scope 2: Fatal Judgement
(Shooter, Konami)
Световое ружье с аркадного автомата в комплект не входит. А зря.
Рейтинг: ★★★

Silpheed: The Lost Planet
(Shooter, Swing)
Комические перестрелки, враги налетают волнами, корабль апгрейдится.
Рейтинг: ★★

Sky Odyssey
(Simulation, SCEE)
Милый, медленный и сложный авиасимулятор в традициях Pilotwings.
Рейтинг: ★★★

Star Wars: Starfighter
(Shooter, Activision)
В лесу кто-то сдох — в кои-то веки стоящая вещь по «Звездным войнам»
Рейтинг: ★★★★

Top Gun: Combat Zones
(Simulation/Shooter, Titus)
Всухую проигрывает Ace Combat 04 от Namco по всем пунктам.
Рейтинг: ★★★







Здравствуйте, дорогие читатели! В этом месяце вы приподнесли редакции OPM немаленьких размеров сюрприз. Вернее, не вся наша аудитория сразу, а один из наших постоянных читателей – Joker из Краснодара. К нам поступила прелюбопытнейшая видеокассета с записью прохождения Silent Hill 2, с наложенным отдельно музыкальным сопровождением. С таким мы еще не сталкивались, а потому признаемся: нам было очень приятно. Побаловали стариков. Впрочем, подробнее об этой ценной посылке вы сможете прочитать в письме самого Joker'а, которое, конечно же, не могло было быть не опубликовано на страницах OPM. Кроме того, в нем говорится и еще о ряде небезынтересных вещей, так что смело приступайте к ознакомлению с этим своеобразным "репортажем".

Александр Щербаков

Репортаж Джеймса Сандерленда

Здравствуйте, уважаемый коллектив OPM! Я, конечно, не Джеймс, но фанат PlayStation уже 3.5 года. Постоянный читатель вашего журнала, господа журналисты, с середины 1999-го года. До этого были проблемы с поставкой (ну не оружия, конечно). Так что я в курсе всех событий. Играю в "старушку" с осени 98-го года. История короткая и простая. Зная только про PC, увидел я одного знакомого Tomb Raider и Resident Evil 2 на PSX (вижу саркастические ухмылки противников). Да! Именно из-за этих игр я купил заветную приставку. Разыгрался я и когда встал вопрос: что подарить другу на свадьбу?.. (вы сами поняли, что он получил в подарок). С тех пор мы - два старых динозавра (старых в геймерском понимании) не пропускаем ни одной хорошей игры. Во многие из них переиграли от 2 до 8 раз в различных режимах (кроме AC2 - до 30 раз). Я разносторонний игрок, и поэтому вокруг полемики и споров вокруг RPG и survival horror у меня есть особое мнение. Оно заключается в том, что... Правильно! У каждого есть свое мнение и "право на жизнь" в той или иной игре. Представьте себе, месье "Окороки" и мадемуазели "Ведуньи": внезапно что-то нарущилось в нашей вселенной. Реальность сменилась! И монстры из Final Fantsy смешались с мутантами из Resident Evil. Злодеи из Tomb Raider объединились с террористами из Syphon Filter. Разиэль пожал руку Каину и они, оседлав Metal Gear Rex, отправились открывать потусторонний портал на острове Alone in the Dark: The New Nightmare. А мир в итоге стал похож на Silent Hill. Впечатляет? Хаос! Скволл и команда, Лара Крофт, Логан, Карнби, Снейк и весь полицейский участок Ракун-сити впридачу попадают в казематы или в сумасшедший дом. (Вот это сюжет! Вот это игра!) Кто будет их спасать? Конечно, все еще живые непойманные геймеры! Само собой, какая война без жертв? Увы! Такой игры более чем вероятно никогда не будет. А если и будет, то выбирать, кого из героев спасти, а кого оставит на съедение, вы, дорогие игроки, не станете. Вы, естественно, спасете из всех! Но не к этому все вышесказанное. Просто хватит пустозвонить с кровавой пеной у рта, что Resident Evil - блеск, а Final Fantasy - мрак. Каждому свое! Все игры - это отдельные миры (хдесь и далее имею в виду игры в прямом смысле этого слова, а не те убожества, в которые играешь и думаешь, что барахлит приставка или джойстик, например Gun Survivor). Каждый геймер живет миром игры, в которую погружается и считает ее реальностью. Я согласен с Олегом из Гаджиева. Своими словами: пусть каждый отрывается. О вкусах не спорят.



***Чайковский Александр**, г. Химки, Московская обл.*



***Волков Генадий**, г. Протвино, Московская обл.*

Кстати, про меня. Я поклонник action/adventure и survival horror, но я прошел Final Fantasy VIII (всю) за 99 часов (кто не верит - поделюсь файлом) и несмотря на ненужные сложности получил огромное удовольствие от прохождения. Сыграл я также в Legend of Dragoon за 60 часов - великая игра! Хочу познакомиться с Chrono Cross, но не понял, что с ней произошло на нашем рынке. Просветите меня!

Теперь перейду непосредственно к репортажу Джеймса Сандерленда. Был я намедни на рождество (католическое) в доброй-старой Германии в славном городе Штутгарте - цитадели "Мерседес". Было у меня там достаточно целей и задач, с коими я справлялся более-менее успешно. Ну и, естественно, я не мог пройти мимо PlayStation 2... (рождественские скидки, сами понимаете). В общем, приобрел я по сходной цене PS2 PAL version. Купил к ней пульт с картой памяти и... пока только одну игру. Долго не выбирая - это стал Silent Hill 2. Когда дома увидел все на экране...! (Не буду петь дифи-

Адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652 "OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ"
E-mail: playstation@gameland.ru

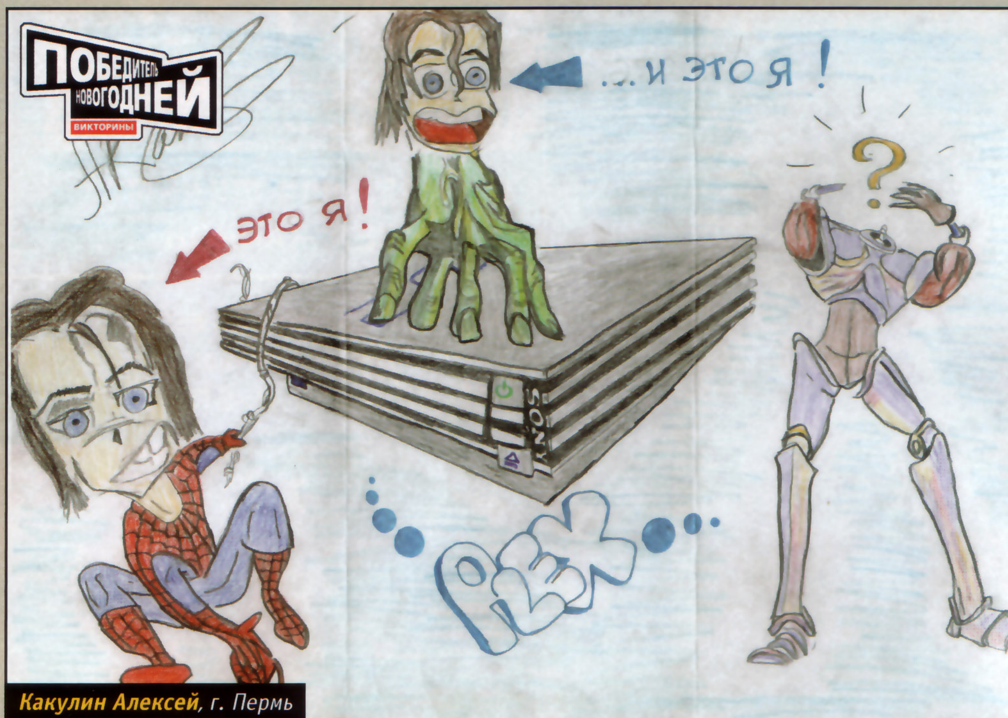
рамбы. Все давно и так известно). Короче, Metal Gear Solid 2 - это следующая игра, которую нужно иметь. Еще не играл, видел только демку на бонусе Silent Hill 2 и заочно согласен, что это лучшая игра 2001-го года на PlayStation 2. Что касается PS one, то Alone in the Dark: The New Nightmare - действительно лучший проект для "старушки" в 2001-ом.

Многие поливают грязью PlayStation 2. Надоело! Надоело слушать этот бред. Это не совсем новая, но продвинутая консоль, какой когда-то была и PSX. Новое меняет старое. Так было, есть и будет! Конечно, меня беспокоят цены на диски и железо. С приобретением PlayStation 2 это стало насущной проблемой. Но было бы желание. Я не шовинист, но СОЛДАТ! Воевать так воевать - но на новой консоли, которая открывает новые горизонты! Я хочу сказать милой Эле из Тольятти, что PS2 - это не склеп для кошки (не похож), но убежден, когда в скором будущем у тебя появится такой "склеп", ты будешь украшать его цветами. Тем не менее спасибо Эле за письмо в адрес PS one, потому оно подарила очень много счастливых и напряженных часов в процессе эксплуатации всем, в том числе и мне. Отдадим же Эле должное. (Вставать не надо). Go ahead!

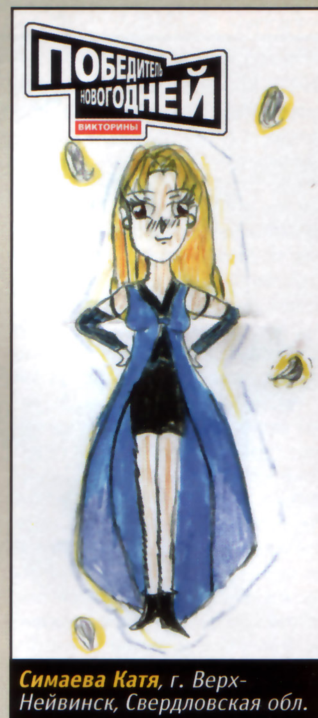
Теперь вернемся к нашему репортажу из альтернативного Silent Hill. Прочитав в ноябре статью Агента Купера про SH2, решил порадовать себя именно ей для начала. Великолепная игра, хотя можно было и покруче сделать (сюжет), но это мелочи. Прошел ее несколько раз во всех режимах (кроме Beginner). Нашел 4 концовки: Leavin', In The Water, Maria и Rebirth. Подозреваю, что есть еще. Если у вас, OPM, есть информация - дайте знать, где искать. Посмотрел великие демки на бонусе. Вдохновился и записал себе кассету "S.R.D.S". Хоть линия сюжета раскрывается полностью - это не прохождение. Само прохождение намного сложнее (Hard). Я подошел к этому вопросу творчески. У меня полупрофессионал-Panasonic и я решил смонтировать игру на свой лад, то есть записал видеоряд и звук игры, параллельно накладывая на моно-дорожку специально подобранный саундтрэк (разумеется, рок. Я старый рокер.). С первого раза монтаж не получился. Сделал версию и сам ее забраковал. Приступил ко второму варианту. Работа кропотливая, нужен помощник. Но все делал один! Процесс интересный. Записываю кусок игры, затем накладываю музыку (было, что и на чистый экран), затем накладываю игру непосредственно на саундтрэк, чтобы как в анимации или в клипах движения более-менее совпадали с музыкальным рядом. Жаль "Панас"



***Ломакин Леонид**, г. Москва (На конкурс игровых персонажей)*



***Какулин Алексей**, г. Пермь*



***Симаева Катя**, г. Верх-Нейвинск, Свердловская обл.*



***Петухов Михаил**, г. Иваново*



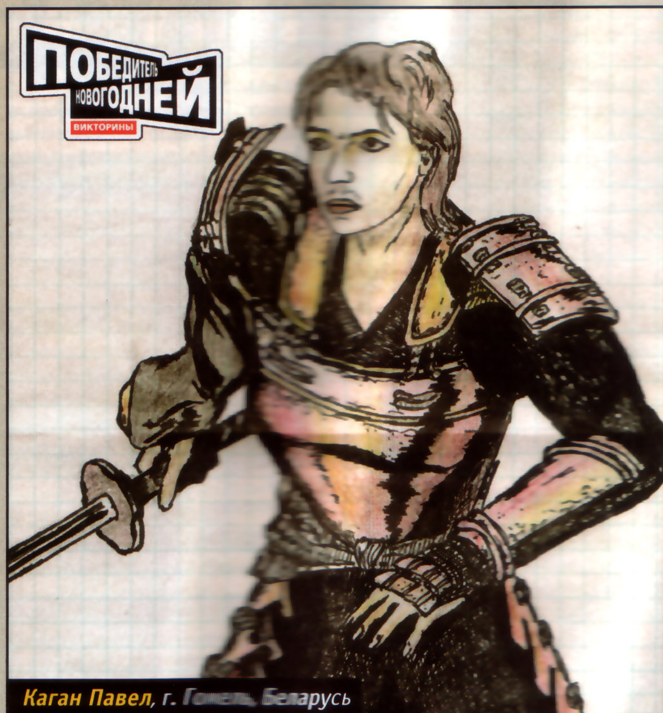
***Крюков О.В.**, г. Сафоново, Смоленская обл.*

Как вы помните, в прошлом номере мы подвели итоги новогодней викторины, в одном из заданий которой требовалось прислать автопортрет в костюме любого героя из игры. Эти работы мы и представляем сегодня вашему вниманию.

не полный профи, я бы та-а-акие вещи отмикшировал, причем на Hi-Fi дорожке. Ну да ладно! Откатал я вам копию в подарок (очень интересно ваше мнение). Свой оригинал при воспроизведении я могу смотреть или слушать как с саундом игры, вкупе с рок-музыкой, так и отдельно рок. Отдельно рок мне показалось даже интереснее (новый взгляд на игру). Поэтому для вас записан видеоряд игры с подобранным роком (саунд игры я включил только в конце, перед финальным боссом и в концовках). Перед вами 3 часа action-report. Наслаждайтесь! Особенно те, кто любит rock music. Я сделал это от чистого сердца!
Не исключаю, что нарвусь на жесткую критику, мол ерунда какая-то. Или, типа, куда он лезет. Но судить вам. Выслушаю все замечания. Я не самонадеян.
До связи на страницах OPM!

P.S. Есть пара вопросов!

1. Сколько стоят PAL игры на PS2 если их заказывать из Москвы? Metal Gear Solid 2, например.
2. Диск DVD Region X PAL дает возможность проигрывать фильмы пятой зоны? Если да, то какова его це-



Каган Павел, г. Гомель, Беларусь



Арсен Меликян, г. Пермь

Он не стал победителем конкурса, но обойти вниманием его работы мы не могли



Бобошко Руслан, г. Москва

на? С DVD Region X PAL будут проигрываться NTSC-игры на PAL-приставке?
3. Огромная просьба! Уберите комиксы!!! Рубрика DVD на PlayStation 2 - то, что надо!!!

С уважением,
Joker из Краснодара

Александр Щербаков: *Еще раз хотелось бы поблагодарить вас, Joker, за ваш труд. Спасибо!*
Теперь приступим к ответам на заданные вами вопросы. Начнем с Chrono Cross. Итак, эту игру Square решила не выпускать на европейском рынке, но вы всегда можете попытаться найти американскую версию, если ваша приставка способна воспроизводить диски этого региона. Обзора данного продукта на страницах OPM не было (по понятным, в общем-то, причинам), но могу сказать вам, что Chrono Cross - игра неординарная и, соответственно, исключительно интересная. Рекомендуем.

Далее отвечаем по списку.

1. Обратите внимание на рекламу магазина e-shop, там указаны цены на некоторые игры для PlayStation 2. Заказать их вы можете по телефону или же через интернет. Об условиях доставки в ваш регион (и цене пересылки) вам, естественно, сообщат. Существует и возможность заказа дисков и аксессуаров по почте. Также советуем посмотреть и другие интернет-магазины.
2. Да, DVD Region X PAL позволяет проигрывать DVD пятой зоны. На Западе это устройство стоит около $20, у нас, соответственно, подороже. Раза эдак в два - как минимум. Проигрывать NTSC-диски на PAL-приставке у вас не получится. Стоит еще отметить, что функции DVD Region X встроены в последние модели Action Replay (аналог GameShark).
3. Можете радоваться, со следующего номера комикса на страницах OPM, скорее всего, не будет. Что касается рубрики, посвященной фильмам на DVD, то здесь вопрос все еще находится в стадии обсуждения.

Не во что играть?

Всем привет!
Что же делать? Игр для PlayStation почти не выходит, денег на PlayStation 2, а тем более для ее игр почему-то не появляется, а потребность в игровом процессе не сокращается, а только лишь подхлестывается различными игровыми изданиями. Радует одно - умираем мы (то есть PS'шники) не нищими, а с огромным багажом хлама и не очень! Как вы жумаете, сколько же всего вышло игрушек на PlayStation? Даже страшно предположить. А поиграли вы во все? Уверен, даже и не в половину, а чего же тогда хныкать:

АНКЕТА

Имя\адрес
Ваш возраст?
контактный телефон

Младше 15
15-21
старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

ПИСЬМА

"Нам играть не в чего, бедные мы, несчастные"! У меня есть знакомые, не игравшие (вы не поверите!)... в Metal Gear Solid! Silent Hill! Resident Evil 1 и 2! Счастливые геймеры, у них все впереди! Наверняка и среди нынешних читателей найдутся те, кто не пробовал на вкус Parasite Eve, Final Fantasy Tactics, Crash Team Racing, Colin McRae Rally 2.0, Crash Bandicoot 1-3..., да что там, этот список игр можно продолжать бесконечно! Я имею в виду игры, вышедшие, может, и не на прошлой неделе, даже не в прошлом году, но с игровым процессом, который заткнет за пояс любые новоявленные "хиты", типа там разных Popstar Maker, Danger Girl, тот же Harry Potter, разные Scooby Doo и другие "чудеса на виражах". Зря что ли PlayStation правила игровым миром столько лет? Зря что ли лучшие программисты ломали головы над новыми изощренными идеями, пытаясь сделать свое творение лучше других, причем таких же умельцев?! И не говорите, что вы переиграли на PS во все! Не верю! Вы заядлый любитель action'ов? Ну так попробуйте пройти Final Fantasy VII! Вы тащитесь от RPG? А играли ли вы в Syphon Filter или Gran Turismo? А, представляете, человек, говоривший, что лучше FIFA футбола в мире нет, открыл для себя ISS Pro Evolution только неделю назад?! О-о-о, ему предстоят месяцы упорных исследований, экспериментов со стратегией, составом команды, изучение противников и прохождение всех кубков!

Или вот я. С недавних пор на нашем ТВ можно наблюдать лучшие бои в мировом боксе, это ведь действительно круто! Я, до этого никакими боксами не интересовавшийся, побежал искать прославленный Knockout Kings 2001! К чему все это сводится? Не надо унывать по поводу того, что не выходит нового барахла! Осмотрись вокруг себя! Бьюсь об заклад, что даже те игры, которые лежат у вас дома не пройдены до конца! Просто возьмите, полистайте старые номера OPM и вы найдете там много хорошего, но не бывавшего в недрах вашей приставки! Надо это исправлять! Вызовите друга на резню в Tekken 3, расстреляйте приятеля в Twisted Metal 3 или просто соберите все яблоки руками Crash'a!

Ну все, пока, побежал играть в X-Files, после Final Fantasy Tactics. Или, может, Medal of Honor пройти..., а, ладно, ставлю Medievil 2 и наслаждаюсь PlayStation!

G.T.

Виктор Перестукин: *Несколько противоречивое письмо, вы не согласны? Вначале мы слышим сокрушения по поводу "смерти" PS one/PlayStation и нелестные высказывания об оставшемся игровом "хламе". Потом, как бы в процессе написания, автор с удивлением осознает величие игрового потенциала PS one. К финалу письма его уже не остановить - расхваливает вовсю. Желаю подобных откровений всем читателям. Поймите, PlayStation - бессмертна. Все игры, что на ней есть, это все наше с вами настоящее. Удачи вам и просветления!*

Привет! Меня зовут Леха! Я хотел бы переписываться с геймерами и геймершами любых возрастов, национальностей. Любящими все жанры игр, кроме RPG. Мой адрес: 688450 Чукотский Автономный Округ (ЧАО), г. Билибино, ул. Ленина 12/I, кв. 33 или адрес на материке, куда я должен поехать в этом году и там остаться: 660039 Красноярский край, г. Железногорск 1, ул. Свердлова 10 кв.29. Леха. Отвечу всем на 100%!

Здравствуйте! Мне 9.5 лет, PS one у меня появилась 2 месяца назад. Я бы хотел переписывать с мальчиком своего возрасат, любящими такие жанры, как RPG, гонки, стрелялки и бродилки. Мой адрес: 183050 г. Мурманск, пер. Якорный, д.10, кв.36. Агент 007. Отвечу каждому!

Я хотел бы переписываться с фанатами и фанатками RPG и всех экстремальных видов игр. Люблю все жанры. Мой адрес: 624480 Свердловская обл., г. Карпинск, ул. Мира 57-20. Федусову Василию. Отвечу всем!

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, которые любят RPG! Люблю такие игры, как: Alone in the Dark: The New Nightmare, Resident Evil 3: Nemesis? Tekken 3, Tomb Raider (все части), Parasite Eve, Urban Chaos и, в основном, разные RPG. С удовольствием поболтаю про Final Fantasy VIII! Отвечу всем на 200%! Мой адрес: 03186 г.Киев, Воздухофлотский проспект, дом. 36, кв.45. Джиппи.

Привет всем, кто меня знает и не знает, мне 19 лет и я хочу переписываться со всеми любителями игр на PS, PS2 и PC. Может вы захотите вступить в клан 108 DRAGON. Мой адрес: 238525 Калининградская область, г. Балтийск-5, в/ч 81348. Отвечу всем или я не Freeman.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

____

____

____

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

____

____

Лучший материал номера

____

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер ПИ 77-11807 от 14.02.2002

GAMELAND PUBLISHING

ООО «Гейм Лэнд» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) romanov@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

ДИЗАЙН, ВЕРСТКА:

Миша Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru
Алик Вайнер (дизайнер) alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Алик Вайнер

ДЛЯ ПИСЕМ:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,
«Official PlayStation»

WEB-SITE:

www.gameland.ru, e-mail: playstation@gameland.ru

РЕКЛАМНАЯ СЛУЖБА:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru,
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru
Яна Губарь (PR-менеджер) yana@gameland.ru
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ И СВЯЗЬ С ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫМИ ОРГАНАМИ:

Игорь Акчурин, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Адрес склада: Москва, Пятницкое шоссе д. 24.

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Совершенно неожиданно в Европе вышла версия Final Fantasy VI для PS one (вместе с демо-версией FFX). И именно этой знаменитой серии RPG мы решили посвятить следующий номер. Да и релиз десятой части назначен на май этого года. А спецматериал, посвященный играм о гигантских роботах или Mech'ах, думаем, вам придется по вкусу. Также мы представим вам многообещающий проект от Vivendi Universal — The Thing.

